

トゥルーファンタジーライブオンライン/付録クリアファイル DOAXレイファン
Xbox専門情報誌
ファミ通Xbox
FAMITSU-XBOX
2003 APR. 4月号
定価590Yen
【特別企画】X G A 2002発表!!
戦闘妖精 雪風/加奈～いもうと～
業界取材・執筆陣
マイクロソフト 林真佐人
テクモ 板垣伴信
カプコン 岡本吉起
スマイルビット 川越隆幸
アートゥーン 大島直人
ファンタシースターオンライン エピソード1&2
マスルランブル/ワンダーランド
ディノクライシス3
ソウルキャリバーII
トゥルーファンタジーライブオンライン
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
N.U.D.E.@/ワイルドリングス
エンジェリック・コンサート
バットマン ダークトゥモロー/大戦略VII
エグスチェイサー/レンタヒーローNo.1ほか
パンツァードラグーン オルタ
テネレッツァ
紅の海Crimson Sea
真・女神転生NINE/格闘超人
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
フェイタル フレーム ―特別スペシャルエディション―
スパイダーマン
式神の城EVOLUTION
4号連続特別付録 第2弾!
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
ファミ通Xboxオリジナル レイファン クリアファイル!

意識の覚醒。

N.U.D.E.@™

Natural Ultimate Digital Experiment

April 24 ON SALE

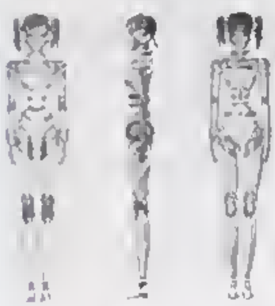


希望小売価格(税別):6,800円(Xbox ボイスコミュニケータ™同梱)

初回限定特典:「N.U.D.E.@™ DVD プレミアム映像集」 ※ここでしか見られない「P.A.S.S.」のシークレットムービー入り ご予約はお早めに

http://Xbox.jp



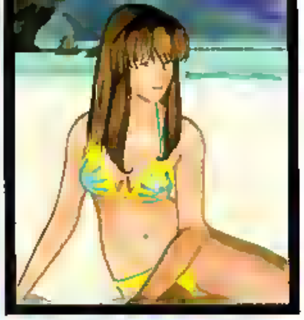



DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


ごめんあそばせ♥
XBOX
ビーチバレーで遊ぼう!!
常夏の楽園で、女の子たちが繰り広げる
アクション。
NINJA
NINJA
カジノで遊ぼう!!
プールで遊ぼう!!
注意!!
カワイイ水着がた～くさん♥
アクセサリーと組み合わせて思い通りに
Xbox専用ソフト　スポーツゲーム
絶賛発売中!!
標準価格：7,800円（税別）
HDTV対応
ワイドテレビ対応
ハードディスク対応
GAME AWARDS FUTURE
TECMO
http://www.tecmo.co.jp
【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 13:00～18:00）
【TeamNINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550
Microsoft、Xbox、Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。 ©TECMO, LTD. TeamNINJA 2003 ※画面は開発中のものです



さあ、旅立とう！ 夢と希望にあふれた冒険の旅へと
XBOX
サフィ=スィーニー
リアン=エルサス
"PlayStation 2" 版
オリジナルキャラクター
ピアラ=セディス
ココナ=キュート
Xbox™ 版
オリジナルキャラクター
ミュージックアドベンチャーゲーム
ANGELIC CONCERT
エンジェリック・コンサート
2003年3月13日 発売予定
"PlayStation 2" 版、Xbox™版 同時発売
通常版 6,800円 (税別)
スペシャルBOX 8,800円 (税別)
(特製卓上カレンダー、オリジナルドラマCD 同梱)
全12曲演奏可能!!
Game System
ゲームシステム
エンジェリック・コンサートは、ミュージックアドベンチャーゲームです。ゲームパートでは、プレイヤーは魔法演奏楽器フォルテールを演奏するカウジーとなって、サフィの歌声に伴奏をつけます。曲に合わせて、タイミングを取りながら、流れてくる記号と同じキーをいかに正確に叩くかが、ステージクリアのポイントとなります。
Event
イベント
ストーリーパートでは、一話完結のステージ（お話）が全28ステージあり、ゲームを進めるごとにストーリーも一話づつ進行していきます。旅や恋の結末に深く関わってくる重要な選択肢が発生するステージもあり、その選択によって、主人公の未来は大きく変わっていきます。
2大特典
① オリジナルドラマCD
PlayStation 2 版 リアン編
[出演] 水樹奈々, 堀江由衣, 田村ゆかり, 麻績村まゆ子, 山崎たくみ
Xbox™版 ピアラ編
[出演] 沢城みゆき, 堀江由衣, 田村ゆかり, 麻績村まゆ子, 山崎たくみ
② 特製 卓上カレンダー (2003年3月~2004年3月)
お得な情報がてんこもり！サクセスホームページへ今すぐアクセス！ http://www.success-corp.co.jp/
SUCCESS 株式会社サクセス
〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5 成栄ビル2F
TEL : 03-5740-7611 FAX : 03-5740-7601
© 2001,2002 KOGADO STUDIO,INC. © 2002 SUCCESS



COVER
「DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball」
©TECMO,LTD. Team NINJA 2002
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox 4月号

CONTENTS

発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL Xboxは成功か失敗か!? 発売1周年アンケート実施!!

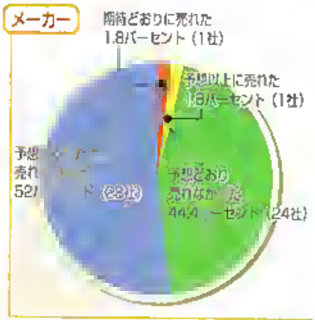
2002年2月22日に日本でXboxが発売されてからはやくも1年。マイクロソフトにとって初めての家庭用ゲーム機として、それこそかなりの激動の時を過ごしたに違いない。今回は、そんなXboxの発売1周年を記念して、ユーザーとメーカーを対象にアンケートを実施。Xboxに対する意識調査を敢行した。この1年、さまざまな話題を振り撒いたXboxだが、関係者はどのような思いを込めてXboxを見ているのか——。



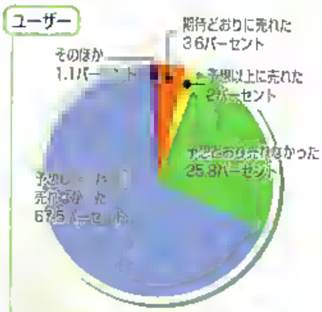
Q1. この1年のXboxを振り返って……

最初の設問では、ユーザー&メーカーにこの1年のXboxを振り返ってもらった。この1年における本体の販売台数が36万台と、たしかに数字的には苦戦を強いられているXboxだが、アンケートの結果は以下のとおり。"予想していたほどは売れなかった"が、それぞれ50パーセントを超えることになった。「あれだけのハードスペックを持ちながら、なぜセールス的には伸び悩んでいるのか?」とのギモンの声が多かった。

メーカー



ユーザー



— 理由 —

●キラータイトルの不在が痛い（A社）。●CM、広告などの戦略がよくわからなかった（B社）。●PS2の後発である不利を活かす工夫が足りなかった（C社）。●日本的ではなかった（D社）。●やはりキズ問題が大きかったのでは（Eさん）。●Xboxは触ってみればよさがわかるけど、多くの人に触らせようとする何かが欠けている（Fさん）。●魅力のあるソフトが少ない。北米ではかなりソフトがあるのに……。しかたがないから北米版の本体を買いました（Gさん）。●1本1本を大事にして、徹底的なプロモーションをしてほしい（Hさん）。

Q2. 2003年のXboxに必要なことは?

それでは、これからのXboxに必要なことは何だろう? ユーザー&メーカーの出した結果は以下のとおり。複数回答を可能にしたために、軒並み高い得票数となってしまったが、両者ともにもっとも重要だと感じているのは"ソフトラインナップの充実"。ただし、選択肢をすべて選ぶ回答者も多く、「何もかもが足りなかった」（メーカー）との厳しい声も。回答がすべて実現できれば、ハードが売れるのは間違いないけれど……。

メーカー

ソフトラインナップの充実	44
サードパーティーの取り込み	32
Xbox Liveの充実	26
優れたプロモーション展開	24
本体価格の値下げ	24
サポート体制の充実	11
本体の小型化	8
そのほか	7

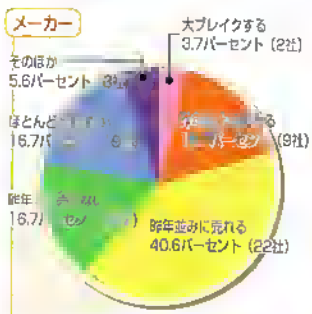
ユーザー

ソフトラインナップの充実	169
優れたプロモーション展開	117
サードパーティーの取り込み	110
Xbox Liveの充実	99
サポート体制の充実	45
本体価格の値下げ	32
本体の小型化	17
海外ソフトの充実	14
そのほか	16

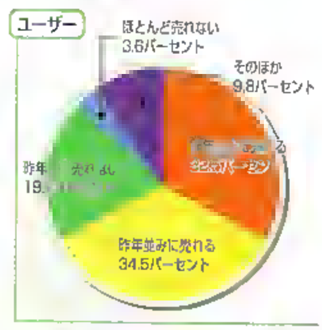
Q3. 2003年のXboxをどう予測する?

2003年のXboxはどうなるか? という設問では、ユーザー&メーカー両者とも"昨年並みに売れる"という声がもっとも多かった。ただしこのなかには、"昨年並みにしか売れない"とのネガティブな思いも半分くらいは込められているようだ。一方、ユーザーに関しては"昨年以上に売れる"が32.5パーセントと、2003年のXboxに大きな期待を抱いている声が多かった。マイクロソフトには、こうしたファンの期待を裏切らないようにしてほしいものだが……。印象的なところでは、「この際シェアは度外視して独自の路線を歩むべきでは?」との声もあった。

メーカー



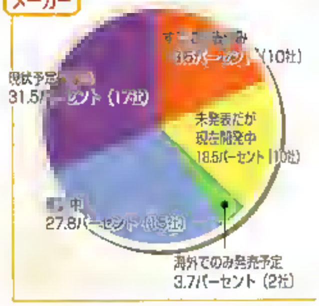
ユーザー



今回のアンケートでは、ユーザーは本誌が運営するホームページのBBSにユーザー会員登録をしてくださっている方を対象にメールアンケートという形で実施。メーカーに対しては、Xboxに参入を表明しているメーカーに対して、メールもしくはFAXにて調査を行った。有効回答数は、ユーザーが194票、メーカーが54票。

Q4. 今後発売予定のXboxタイトルは？

メーカー



本体の発売から1年を経て、やっぱり気になるのが今後のソフトラインナップ。そこで、ここではメーカーを対象に今後のXboxタイトルの予定を聞いてみた。その集計が左のとおり。"現状予定がない"が17社といささか寂しい結果になってしまった。それでも10社が"現在開発中"と答えてくれたのは心強い限り。なかには「5タイトルを開発中です」などという猛者も……。

― 分析 ―

今回のアンケートでは合計10社が"Xboxソフトを開発中"と答えてくれたが、その種類は多種多様。アクションRPG、3Dアクション、3Dシューティング、カーアクション、シミュレーションなどバラエティー豊か。"検討中"と答えたメーカーのなかには、本当に前向きに検討しているところも多いようだし、今後に期待がもてそう!?

Q5. Xboxに参入してほしいメーカーは？

"Xboxに参入してほしいメーカーは？"という設問に対する答えは、最大3社までという記入方法を採用。そこでダントツの1位に選ばれたのが、スクウェアエニックスだというのは、ある意味当然の結果といえるだろう。すでに参入済みのコナミが3位にランクインしているが、これは"もっとがんばってほしい"という期待値を込めてのものか。また、表には入れていないが、「好きなメーカーはすでに参入済み」という声がじつに多く、Xboxに参入しているメーカーには満足しているが、ソフトには不満が残る、という傾向が明らかになった。さらに、「版権(キャラ)モノを出してほしい」との声もあった。バンダイやバンプレストが上位に来たのもそのため。たしかにXboxにはキャラゲーがないので、実際に登場すれば、大きなインパクトになることは間違いない。

ユーザー

順位	メーカー名	得票数
1	スクウェアエニックス	85
2	バンダイ	35
3	コナミ	17
4	日本ファルコム	14
4	ハドソン	14
6	バンプレスト	13
7	トレジャー	12
8	NECインターチャネル	11
8	チュンソフト	11
10	ゲームアーツ	9
10	任天堂	9
10	Ubiソフト	9
13	ナムコ	5
13	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	5
15	ガスト	4
15	キッド	4
15	SEGA-AM2	4
15	タイトー	4
15	ブリザード	4

アンケートを終えて

間違いなくいいハードなのに、なぜか売上に結びつかない……。そんな歯がゆさからだろうか、今回のアンケートでは数多くの厳しい意見が見られた。救いは、多くのユーザーが"今年は昨年よりもXboxが売れる"と信じていること。実際にXboxに触れている彼らは、これだけのすばらしいハードが、いずれは理解されるハズだと信じているかのよう。もちろん、そのためにはタイトルの充実が何よりの急務。今年のXboxは上昇気流に乗ることができるか？

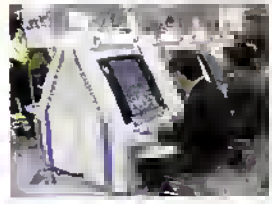
EVENT セガ、コナミから注目作多数！ AOU2003アミューズメント・エキスポ

最新アーケードゲームが集まるAOUエキスポが、2月21～22日、幕張メッセで開催された。今回注目を浴びていたのは、セガの『アヴァロンの鍵』だ。ファンタジー世界を題材にしたトレーディングカードゲームをアーケードゲーム化したような感じで、実際に本物のカードデッキ(40枚)を筐体に入れて遊ぶというもの。『WCCF』に続き、これまた大ヒットの予感がする。

コナミの『r.p.m.RED』はe-AMUSEMENT(ネットワーク)対応のレースゲーム。チューンナップしたデータをカードに記録でき、全国のユーザーと競い合うことができる。



⬆カード集めが熱くなりそうな『アヴァロンの鍵』は、初日午前中から大行列。



⬅タイトーブースには『式神の城II』が出展。



➡GC版と連動するセガの『F-ZERO AC(仮称)』。

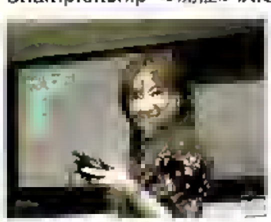


⬆『r.p.m.RED』は、8台のサテライト筐体が並ぶ大型タイプ。カードを2枚使う。

EVENT どんどんイベントが盛り上がるXbox Live "Xbox Live Championship"開催決定!!

ファン待望のオンラインサービスXbox Live。1月16日の発売以降、売上本数が19309セット(2月16日現在)と、好調なセールスを記録しているが、イベント関係も充実。2月14日のバレンタインデーには、人気タレント山田まりやさんらとオンラインで遊べちゃう"Xbox Live イエローキャブ祭りin PSO"が開催されたばかりだ（詳細はP73）。

さらに、3月からは本格的なネットイベントとして"Xbox Live Championship"の開催が決定。その第1弾として、3月27日（木）～5月28日（水）、"『サウザンドランド』Championship"が実施されることになった。大会には、『サウザンドランド』を購入してXbox Liveに接続すれば誰でも参加可能(詳しい日時については未定)。上位入賞者には豪華賞品が用意されているらしいので、大会が始まるまでに、APOをしっかり育てておこうね。



⬆山田まりやさんが実際にXbox Liveを体験。



⬆大会はトーナメント方式で、会期中に5回開催。ファミ通Xboxも協賛しているぞ。

TOPIC ゲーム業界でまたもや大型統合！セガとサミーがひとつになる！

またもやゲーム業界で大型統合！去る2月13日、サミーとセガが事業統合されることが発表された。

双方が持つアミューズメントおよびコンシューマー分野のコンテンツを最大限に活用し、サミーの高度成長力とセガの世界的ブランド力が融合することによって、世界的な総合エンタテインメント企業としてゆるぎない地位を獲得するために、双方の経営資源を統合することに基本合意、覚書を締結したという。

新社長にはサミーの里見治代表取締役社長が就任予定。今後は事業統合委員会により、事業統合方法や新社名などが検討される。3月末には統合内容が決まり、5月下旬には事業統合の調印式が行われる予定だ。

パチスロのサミーとアーケード＆コンシューマーで高い技術力を持つセガがひとつの会社になることで、ゲーム業界もさらに大きなうねりが起こりそうだ。今後、両社からの発表に注目していきたい。



⬅"セガ"という名前は世界に通用するゲームブランドなだけに、何らかの形で残す方向のようだ。

TOPIC ファンの心をガッチリつかんだ『DOAX』いよいよ発売……その売れ行きのほどは？

本誌読者期待のランキングでも、ぶっちぎりで6ヵ月連続1位を記録して、ここ半年の話題を独占した感のある『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』。ソフトが発売された1月23日には、ゲームショップに長〜い行列ができたが、そこで気になるのがその売れ行きのほど。

順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1月23日	98,230
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	84,471
3	武-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	2002年7月25日	31,579
4	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	31,041
5	真・女神転生 NINE	アトラス	2002年12月5日	28,462
6	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	28,171
7	幻魔　鬼武者	カプコン	2002年2月22日	19,834
8	式神の城	メディアクエスト	2002年3月14日	18,111
9	紅の海　Crimson Sea	コーエー	2002年12月12日	16,540
10	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	15,092

そこでファミ通Xboxでは、発売1週目のXboxソフトの売上TOP10を調べてみた。

その結果はご覧のとおり、なんと僅差ながら『DOAX』が兄貴分の『DOA3』を凌いで1位を獲得したのだ！『DOA3』発売当時より、現時点のほうがハードが普及しているとはいえ、これは驚くべき数字。もしかしたら、『DOA3』の持つ、19万本のトータルセールスを超える日も近いかも!?『DOAX』旋風はしばらく吹き荒れそうだ。



⬅『DOAX』がXboxの起爆剤となるか？

TOPIC 北米版での不適当な表現を理由に『格闘超人』全世界で回収へ……

1月1日に発売されたばかりの3D格闘アクション『格闘超人』が全世界のゲームショップから回収されることになった。ことの起こりは昨年発売された北米版に一部、宗教を中傷する表現が入っていたこと。ユーザーからのクレームを受けたマイクロソフト本社は、事実を重くみて『格闘超人』の店頭在庫をすぐさま回収することを決定。日本版では該当箇所は含まれていないのだが、北米と同じく店頭から回収されることになった。ちなみに、すでにユーザーに販売されてしまったものに関しては、全世界的に交換もしくは回収される予定はないとのこと。"新時代格闘"として、その美麗なグラフィックがファンのあいだで大きな評価を得ていただけに、今回の1件は残念というほかない。



⬆Xbox発売まえから発表され、注目を集めていたタイトルだったのだが……

TOPIC「より楽しく役に立つものにしたい」東京ゲームショウ2003開催概要発表

先日都内ホテルにて、東京ゲームショウ2003の開催概要が発表された。おなじみの千葉県・幕張メッセにて、9月26日（金）〜28日（日）まで開催される今回の東京ゲームショウ。年1回となってからは2度目の開催となる今回のゲームショウでは、①新規ユーザー・ライトユーザー・オンラインユーザーの獲得、②ビジネスデイの充実、③国際化の推進の3つを目標に、昨年よりもさらにスケールアップして開催される模様。当日登壇した、辻本憲三CESA会長は「おかげさまで東京ゲームショウ2002は、それまでの減少傾向に歯止めをかけ、前回を上回る成果をあげることができました。世界トップレベルに成長したショウを、さらに発展させたいです」との抱負を寄せていた。どんなソフトがお目見えするか、いまから楽しみだね。

概要

日時　9月26日（金）〜28日（日）
会場　千葉県・幕張メッセ
▶▶▶ http://tgs.cesa.or.jp/

あのNECインターチャネルが北米Xboxに参入。日本は!?

あのNECインターチャネルがXboxに参入!!　といってもあくまで北米での話なのでぬか喜びしないよう。かつて北米のゲーム市場から撤退していたNECだが、このたびNECインターチャネルとして再参入することを決定したのだ。もしかして、日本での参入も？気になった取材班はさっそくご担当を直撃した。

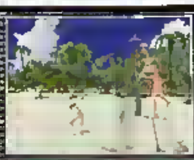
「残念ながら、現段階では日本での参入予定はありません。今回の話はあくまでも、北米での話となります。かつて、弊社では北米のゲーム市場で展開していたのですが、世界最大の市場である北米ゲーム市場に"NEC"として再参入する準備ができたとの判断から、決定に至りました。今回は、Xbox、PS2、ゲームキューブなどへの参入を予定しております。

現時点においては、Xbox向けのタイトルのリリース予定はありませんが、これからもずっとないというわけではありません。Xboxの市場などを見ながら、前向きに検討していきたいと思っています。ジャンル的には、北米市場で強いジャンル（アクションなど）に焦点を当てたいと考えています」

それらのタイトルが日本のNECインターチャネルで発売される可能性は少なそうだが、何らかの形で日本でも発売されることはあるかも、とのこと。ファンとしてはそんな日を心待ちにしたいところだね。

本誌2月号プレゼント当選者発表　●『格闘超人』Tシャツ　北海道/小野寺賢　群馬県/竹内広和　東京都/上丸良平　愛知県/大塚雅也　岡山県/梶山博基
●機動戦士ガンダムシードカレンダー　福島県/石塚竜次　愛媛県/菅原一（以上敬称略）

Xboxソフト売上ランキング TOP10



早くも10万本を突破した「DOAX」が当然のように1位を獲得。今回は初登場タイトルが多し。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累積販売本数
1	—	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	1月23日	114,980	114,980
2	—	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	1月16日	19,309	19,309
3	4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	9,841	193,360
4	—	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	1月23日	9,560	9,560
5	—	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	1月30日	9,138	9,138
6	—	テネレッツァ	アクアプラス	1月30日	6,055	6,055
7	—	CAPCOM VS. SNK 2 EO	カプコン	1月16日	4,776	4,776
8	—	フェイタル フレーム ー零 スペシャルエディションー	テクモ	2月6日	3,655	3,655
9	1	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	3,598	43,120
10	5	O・TO・GI─御伽─	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	3,390	22,520

集計期間：1月13日~2月16日
※このランキングはP103に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間：1月13日~1月19日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	13,347
2	CAPCOM VS. SNK 2 EO	カプコン	2,775
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,023
4	O・TO・GI─御伽─	フロム・ソフトウェア	1,281
5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	1,111

2週目Best5 集計期間：1月20日~1月26日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	88,230
2	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	7,577
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2,697
4	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	2,493
5	パンツァードラグーン オルタ	セガ	896

3週目Best5 集計期間：1月27日~2月2日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	15,335
2	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	7,383
3	テネレッツァ	アクアプラス	4,344
4	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	1,985
5	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,765

4週目Best5 集計期間：2月3日~2月9日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	7,399
2	フェイタル フレーム ー零 スペシャルエディションー	テクモ	2,481
3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,903
4	テネレッツァ	アクアプラス	1,040
5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3	セガ	966

5週目Best5 集計期間：2月10日~2月16日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	4,016
2	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,453
3	フェイタル フレーム ー零 スペシャルエディションー	テクモ	1,174
4	スパイダーマン	カプコン	895
5	Xbox Liveスタータキット	マイクロソフト	840

ハード販売台数

- ●1/13~1/19　5605台
- ●1/20~1/26　8862台
- ●1/27~2/2　5184台
- ●2/3~2/9　3101台
- ●2/10~2/16　3012台

推定実売台数(1/13~2/16)　25764台

推定累計販売台数 ▶▶▶ 365512台

TOP10

発売間近の「ソウルキャリバーII」が高い支持率で2位に躍進!! やっぱりゲーム情報が出ると期待度も高まる? ナムコは3タイトルがランクイン。

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE code : Cronus	テクモ	未定	58.3
2	5	ソウルキャリバーII	ナムコ	3月27日	47.3
3	3	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	43.2
4	2	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	34.3
5	4	HALO 2	マイクロソフト	未定	29.2
6	6	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	4月24日	16.9
7	7	リッジレーサー最新作	ナムコ	未定	15.1
8	9	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	2003年	14.7
9	—	ブレイクダウン（仮題）	ナムコ	今夏	11.5
10	—	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	5月	10.6

※本誌3月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：1月30日~2月10日）
※支持率の数字はパーセントです

TOP10

上位安泰の中、日本発売のない「メタルギアソリッド」シリーズが復活。日本でもXbox版を発売してほしいのだが……。もっと、Xbox普及運動に努めよう！

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	機種名	票数
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	PS2	300
2	2	バイオハザードシリーズ	カプコン	GC	209
3	3	シェンムーシリーズ	セガ	DC	110
4	4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	PS	95
5	6	サクラ大戦シリーズ	セガ	DC	87
6	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	PS2	83
7	—	メタルギアソリッドシリーズ	コナミ	PS2	73
8	9	Devil May Cry	カプコン	PS2	51
9	8	ギルティギアXX	サミー	PS2	47
10	5	バーチャファイター4 エヴォリューション	セガ	PS2	40

※本誌2月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました
※表中の機種名で、DCはドリームキャスト、GCはゲームキューブ、PSはプレイステーションの略です。

FIRST ANNIVERSARY XBOX

Xbox発売1周年記念 スペシャルプレゼント!!

マイクロソフトから、ハードディスクドライブ、イーサネット、5.1chドルビーサラウンド、DVD-ROM搭載というコンシューマーゲーム機最高のスペックで、昨年2月22日に日本発売となったXbox。先日ついに1歳の誕生日を迎えた今号は、マイクロソフトとパイオニアのご協力により記念のスペシャルプレゼント！　一周年を記念して限定制作されたTシャツをはじめ、この1年間に作成されたさまざまな限定グッズ、さらには限定版のXboxにビル・ゲイツ会長のサインを入れた超レアな一品まで！　あなたの希望するグッズをハガキに明記して応募してください。



マイクロソフト提供！

1名



ビル・ゲイツ氏直筆サイン入り限定版Xbox

⬆昨年のXbox日本発売日にマイクロソフト会長ビル・ゲイツ氏が直筆サインした、限定版Xbox。ゲットすべし！

2名



➡黒いベルトにグリーンのロゴが入ったTIMEX製の腕時計。軽くて文字盤もとても見やすいぞ。

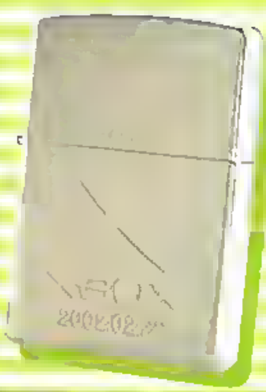
Xboxロゴ入りTIMEXウオッチ



Xbox Live オリジナルトートバッグ&グッズセット

⬅Xbox Liveベータプログラムスタート時にプレスなど一部の人だけに配られたトートバッグにグッズをつけて！

1名



2名

Xboxオリジナルジッポーライター（シリアルナンバー入り）

⬅Xboxの日本発売日である2002.02.22とロゴが刻印されたZIPPOライター。222個限定のシリアルナンバー入り。



Xboxオリジナル1周年記念限定制作Tシャツ

25名

⬅Xbox発売1周年を記念して限定制作されたTシャツ。胸にはコンソール、背中には1周年の01をデザインした。



3名

Xbox Live オリジナルトレーナー

⬆Xbox Liveスタートの前夜祭の来場者に配布されたオリジナルトレーナー。白いトレーナーにロゴが栄えるのだ。



Xboxロゴ入りキャップ

3名



Xboxロゴ入りゴルフボール
(各3個入り)

2名



「遊びは美学だ」ステッカー

5名



Xboxオリジナル携帯ストラップ

25名



Xboxロゴ入り携帯クリーナー

5名

パイオニア提供



計2名

クラフトスピーカー
(白・青各色1名)



5名

エアークラフトスピーカー
※CDプレイヤーは含まれません。



計3名

ネックレス型ステレオヘッドホン
(ブルー・シルバー・ピンク各色1名)

応募方法

はがきに右のアンケートの回答と希望するグッズ(第2希望まで)、そして応募される方の郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、Xboxへのご意見などを明記して、右記のあて先まで送って下さい。応募の締切は、3月28日金曜日必着となります。応募者多数の場合は厳正なる抽選のうえ、当選者を決定します。発表は、当選者へグッズの発送をもって替えさせていただきます。何口でも応募できますが、当選はひとつ限りです。

Q1 今後Xboxで出てほしいタイトルは何ですか?
Q2 Xboxに対するイメージをひとことで言うと?
Q3 2003年のXboxに期待することは、どんなことですか?

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
4月号「Xbox FIRST ANNIVERSARY」係

緊急速報!! urgent news flash!!





戦闘妖精雪風 ～妖精の舞う空～

超高性能戦闘機"雪風"がXboxでも舞い踊る!! 日本SF界にその名を轟かす傑作が、ゲームとなって登場。迫力のドッグファイトを体感せよ!

傑作SFがフライト・シューティング化!!

異世界フェアリイを舞台に、人類と謎の異星体ジャムとの戦いが描かれる、神林長平の名作SF『戦闘妖精雪風』。そのOVAシリーズがベースになったフライト・シューティングが登場。"シミュレーションとアニメーションの融合"をコンセプトに掲げる本作は、アニメ同様の空戦が体験できるのはもちろん、ビジュアル面やサウンド面など、あらゆる点がオリジナルそのまま。アニメに入り込んだ感覚でプレイが楽しめる。

タイトル	セントウヨウセイユキカゼ ヨウセイノマウソラ		
発売元	アクアシステム	ジャンル	フライトシューティング
発売日	今夏発売予定	価格	5800円(税別)
開発	アクアシステム	版権者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他	フォックス2プロショイスティック対応		

複数の視点がフレキシブルに切り替わる!



HUDビュー



機外ビュー

←視点が自由に変化。ほかに3Dコクピットビューも。

戦闘妖精雪風 その世界観とは――

南極に突如出現した霧の柱。それは、未知の惑星フェアリイに続く超空間通路だった。そこから侵略してくる異星体ジャムを阻止するため、地球防衛機構はフェアリイ側に前哨基地を設置。日夜空戦をくり広げている。その中に、情報収集だけを目的とした部隊――通称ブーメラン戦隊がある。最高の機体性能と豊富な武装は、己の機体を守るがため。任務達成のためには、僚機の犠牲をも厭わない。孤独なミッションを果たすため、ブーメラン戦士が戦場を駆ける。

OVA(オリジナル ビデオ アニメーション)版そのままの戦闘機がフェアリイの

フェアリイ空軍(FAF)の高速戦術偵察機。ジャム陣営の情報収集が主目的であるため、高度な電子頭脳を搭載。だが、強力なエンジンと高機動性、さらには強力な武装までを有しており、ひとたび戦闘となると、どの機体よりも優れた性能を発揮する。なお雪風とは、深井少尉搭乗機のパーソナルネーム。





←↑緑がかったフェアリイの空を飛翔する雪風。エンジンの可動式ノズルまで見事に再現されている。



FFR-31MR スーパーシルフ SUPER SYLPH

DATA 全長:22.2m 全幅:14.65m 全高:5.65m 自重:11746kg エンジン:NX-5011-B/CフィーニクスMkXIB/Cターボジェット×2 最大速度:M3.0 最大巡航速度:M1.65 実用上昇限度:23300m 機体荷重限界:9G+ 兵装:20mmガトリング機関砲×1門、主翼下ハードポイント×2ヵ所、胴体エンジンポッド横ハードポイント2ヵ所 ※長射程AAM-VII、中射程AAM-V、短射程AAM-III。または高速型HAMシリーズを装備 機体下部にTARPSシステム"エレメント"センサーブレードを装備、その他偵察用各種装備を任意に選択 乗員:2名

ストーリーから対戦までをカバーする3つのゲームモード!

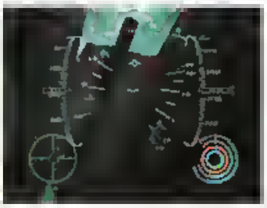
本作に用意されているモードは、全部で3種類。原作をモチーフにしたストーリーを、ミッション仕立てで楽しめるものや、敵機をひたすら撃破するアーケードゲームライクなもの。そして対戦モードと、さまざまなスタイルで『雪風』の世界を堪能できるのだ。

GAME MODE 1 MISSION
深井零少尉となって10の任務を達成せよ!!



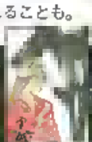
↑ジャム基地上空をズーム上昇する雪風。ミッションによっては、対地ミサイルを使った地上攻撃任務が与えられることも。

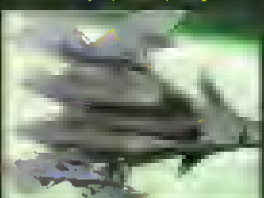
雪風のパイロット深井零少尉となり、さまざまなミッションに挑むモード。原作同様、下される指令の多くは敵陣営の情報収集。ときには敵との交戦を避け、ときには限りある武装を使い攻撃をするなど、そのときどきの状況を的確に判断し、無事に基地へと帰還することが重要となるのだ。ミッション内容により、搭載武装の変更も可能となっている。



↑OVAで印象的な渓谷でのチェイスシーンも再現!!

OVAシリーズが絶賛発売中!!



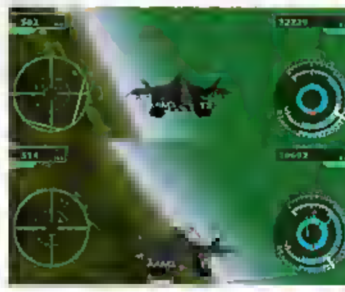


↑←バンダイビジュアルよりOVAが2巻まで発売中。3DCGで描かれし空[illegible]定価各巻5,800円。

GAME MODE 2 VS
好きな機体を選んで1対1の空戦を勝ち抜け!

1対1のドッグファイトを行うモード。プレイヤーどうしはもちろん、CPUが操る機体との対戦も可能だ。難易度設定も可能なので、腕前に合わせた戦闘が楽しめる。

使用できる機体は、スーパーシルフをはじめとしたフェアリイ空軍機のほか、ジャム機までもが選択可能。同じ機体どうしでの対戦も可能なので、雪風VS雪風といった、ゲームならではのシチュエーションを楽しむこともできるのだ。



↑上下画面分割で戦うVSモードの画面。機関砲のみでの対戦設定も可能など、多彩なシチュエーションでの戦闘が楽しめる。

GAME MODE 3 EXTRA
バリバリ撃ちまくってハイスコアを目指せ!!

ミサイルやガトリング機関砲など搭載武器の残弾数無制限で、敵機を撃ちまくるひとり用モード。複数のステージが存在し、進んでいくにつれ敵機からの攻撃も激しさを増し、それに合わせて難易度が上がっていく。敵から一定以上のダメージを受けるとゲームオーバーとなる。攻略性の高いモードと言えるだろう。さらに、ハイスコアが記録されるという、やりこみ派のゲーマーにもうれしい仕様なのだ。

サウンドや対応コントローラーにもこだわりが!!

効果音は、OVAオリジナルからミックスダウンしたものを使用。もちろん、5.1chサラウンドに対応し、音でも空中での浮遊感が味わえる。また、標準コントローラー以外にも、ギルモ社の"TOP GUN FOX2 PRO FLIGHT STICK"に対応。操縦桿型ならではの、リアルな感覚を楽しむことができるのだ。

フライトスティックに対応!!



空を駆け巡る!!

登場する戦闘機のすべては、アニメーション用3Dモデルデータをもとに、ゲーム用としてリメイクされたもの。つまり、OVAで見た機体そのままを、みずからの手で操縦することができるのだ。まずは、主役級の2機を紹介!!

FFR-31 シルフィード SYLPHIDE



↑ステルス性能を持つ双発・単座の大型戦闘機だ。

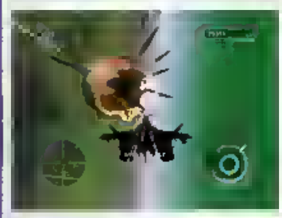
風の妖精をその名にいただく、FAFの主力制空戦闘機。派生型のスーパーシルフと区別するため、ノーマルシルフとも呼ばれる。OVA1巻の冒頭でジャム機と激しい戦闘をくり広げたことで印象的なこの機体も、ゲームでは操ることができるのだ。



DATA 全長：18.5m　全幅：13.77m　全高：5.01m　自重：11876kg　エンジン：NX-5010-H/Jフィーニクス MkXターボジェット×2　最大速度：M2.7　最大巡航速度：M1.4　高度18800m　機体荷重限界：9G+　兵装：20mmガトリング機関砲×1門、胴体内ウェポンベイ7ヵ所にAAM搭載、左右エンジンポッド外側ハードポイント2ヵ所　乗員：1名

そのほかの機体も登場!!

今回紹介した機体に加え、ファーンやメイヴなどのFAF機、そして不気味なシルエットのジャム機まで、アニメで見られる戦闘機のほとんどが登場。しかも、それらの機体を操縦することが可能なのだ。これは期待!!



↑ジャムが雪風をコピーしたとされるグレイシルフも出現する!?

緊急速報!!
Urgent news flash!!





加奈 ～いもうと～（仮題）

1999年にPC版がリリースされ、その大ヒットにより各メディアで話題になった『加奈』。そんな人気作が格段のパワーアップを遂げてXboxに登場する!!

PC版で大ヒットした元祖・癒し系ADV『加奈』。あの感動が再び甦る!!

タイトル	かな～いもうと～（仮題）		
発売元	パンサーソフトウェア	ジャンル	恋愛ノベルアドベンチャー
発売日	初夏発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パンサーソフトウェア	制作者	プロデューサー：佐藤但次
ブロック数	未定	システム対応	[illegible]
その他	未定		

痛くなるほど切なくさせるストーリーがXboxに！感動のノベルアドベンチャーが胸に染みとおる

4年前にPC版ADVとして発売された『加奈 ～いもうと～』。ADV作品がPCゲームの主流になり始めた時代でもあり、当時から毎月山のように多くのADVが発売されていた。多くの作品が生まれ、埋もれてしまうなか『加奈』は、その儚く綿密なストーリーが評価され、マスコミを含めた幅広いメディアで取り扱われたタイトルだった。いまや定番となっている"泣き"、"癒し"、そして"妹"系の根本となった作品でもある。



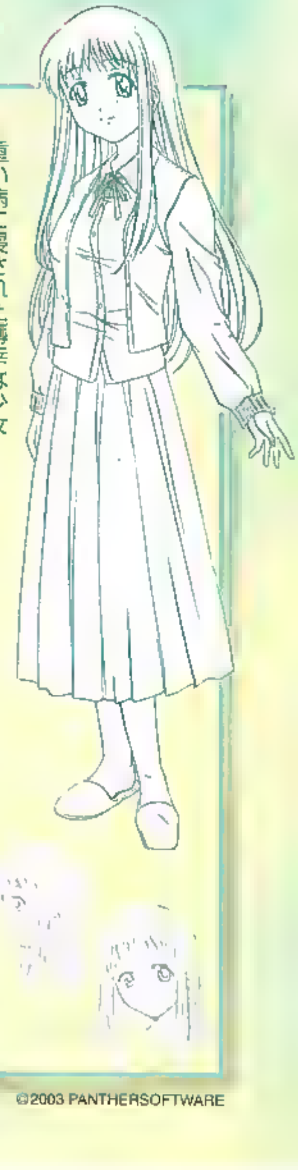
↑長い沈黙を破るが如く、突然の移植＆リリースとなった恋愛ノベルアドベンチャー『加奈 ～いもうと～』。PC版ではリリース直後から口コミで瞬く間に評判になったタイトルなので、ご存じのXboxユーザーも多いのでは？

病弱な妹を持った兄と、その背を見続けた妹 そんなふたりの思いを紡ぐ物語



重い病に侵された薄幸な少女 藤堂加奈

ふたつ年下の妹・加奈は本作のテーマの象徴たる存在である。小さいころから入退院をくり返すほどの重い病を持つ少女。自分を守ってくれている兄に兄妹以上の想いも……？





世界でたったふたりの兄弟。涙なくては語れない純愛ストーリー

物語の中心となるのはふたりの兄弟。重い病を患う加奈と、その兄の美しくも悲しい家族愛をテーマに描かれている作品だ。Xboxへの移植にあたり注目したいのが演出面の強化。アニメーションの追加、グラフィックの一新、そして豪華声優陣のキャスティングと、あらゆる面でパワーアップされているのだ。大事な人の愛おしさと、大切な命のその重さ。忘れていたかもしれないそんな感情、その切ない想い。この『加奈』ではいったいどう表現されていくのだろうか？



↑悲しい表情で誰かの手を握り締める加奈。いったい相手は誰なのか？　そして、その涙の理由はいったい?



↑自分を大切にしてくれる兄に身体をあずけてひと眠り？……それにしても着物姿がとても色っぽい。

幼少時代に起きたとある事件とは？

幼いころから病弱だった加奈につきっきりの両親。兄からすれば加奈は両親の愛を独り占めする存在だった。しかし家族で出かけたハイキングのさなかに起きた悲痛な事件。その一件により、その思いは変化していく……。「加奈は兄である自分が守ってやる」と。



↑幼少時代の加奈の1枚。一家だんらんの楽しいハイキングのハズだったのだが……。

やさしくも悲しい運命を持つキャラクターたち

兄と妹との思いが主軸となる本作だが、そのほかにもさまざまなキャラが物語には関わってくる。主人公とは幼なじみの女の子から、しっかり者の看護婦さんまで登場人物は個性豊か。はたして彼女たちは、どのような運命を背負っているのか。主人公との仲も気になるところ。



近藤美樹

加奈の入院先の看護婦さん

加奈の入院先のベテラン看護婦さん。加奈とは、まだ美樹が新米だったころからの長い付き合いがあり、加奈にとっては病院で心を許せる存在であり、よいお姉さんでもある。



霧原香奈

いつも元気な"香奈"

須摩子の娘の香奈。明るく元気で悪戯好きと"加奈"とは正反対の性格の持ち主だ。施設暮らしの母・須摩子と香奈、この家族に残された時間はあとどれくらいあるのだろうか……。



霧原須摩子

病によりすべてを失った女性

やり手のキャリアウーマンだった叔母の須摩子。いまはホスピスに入って静かに暮らしている。いや、まだ戦ってるのかもしれない。助かる見込みもないほどの末期のガンと……。

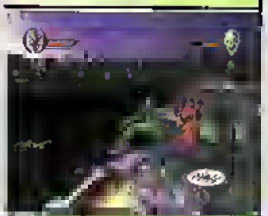
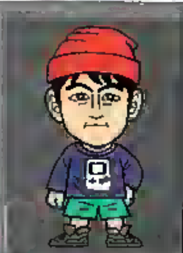


鹿島夕美

小学校からの幼なじみ

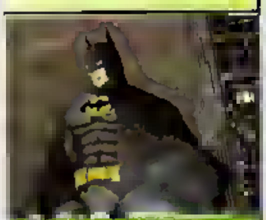
小学校でクラスがいっしょだった夕美。明るく活発でクラスの中心的な存在だったが、主人公とはとりわけ話をすることもなかった。しかし、そんな関係もある事件により一変する。



2月13日～3月27日	2月13日発売	2月27日発売	3月13日発売
作品	**スパイダーマン**  カプコン アクション 6800円	**マズルフラッシュ**  ビクターインタラクティブソフトウェア アクション 6500円	**エンジェリック・コンサート**  サクセス アドベンチャー 6800円(スペシャルBOX:8800円)
	本作では劇場版「SPIDER-MAN」を見事に再現。スパイダーマンとスコーピオン、ショッカーなどのライバルたちとの戦いが描かれる。多彩なアクションを駆使して、ニューヨークの平和を守るのだ。	単独で武装テロ集団が待ちうける敵地に潜入し、ミッションをクリアーするサバイバルアクション。オンラインモードでは、最大で8人のプレイヤー対戦が可能。リアルすぎる戦場へ！	音楽家の仲間入りをするために、王都で開かれる歌のコンクールで優勝を目指すカウジーとサフィ。独特なミュージックアクションが特徴の、ドラマ仕立ての音楽アドベンチャー。
批評家			
相沢浩仁  クロレビ執筆後、ゲームショウ視察に台北へ。韓国などと同様に台湾も政府がゲームを含むデジタル産業の育成を強くバックアップしているのは、ちょっとうらやましい。その辺は今号はページの都合でお休みだった。「編集長日記」の次号で。すでに花粉症突入。本誌編集長。	映画にあわせた設定と、スパイダーマンならではの豊富な独特のアクションがうまく融合している。現在地がわかりにくいこともあるが、ついつい遊んでしまう。糸を使ったニューヨークの摩天楼の移動は気持ちよいが、糸がどこに引っかかっているのか不明なところも映画と同じ（笑）。	ひとり用は難易度が高く、ストイックな戦いを強いられる。逆にオンライン対戦は誰でもすぐに参加できとても楽しい。ボイスチャットの必然もあり、チームプレイ時の使いかたもよく考えられている。とくに要塞島のマップは圧巻で、本当に迷ってしまうけれどもマップを覚えたら超楽しそう。	音ゲー要素とアドベンチャーをミックスした、独創的なシステムがなかなか楽しい。音ゲー部分は最初からそこそこの難易度を要求されるが、フリープレイで練習もできるので問題ない。ちょっと笑える強引な展開もあるが、工画堂スタジオらしい、全体に丁寧な作りに好感が持てる。
田川ラメ夫  そろそろ入社１年となる某着信メロディ配信会社のプロデューサー兼サラリーマンライター。現在はヒトミに水着をプレゼントする日々。まぁほとんどはゴミ箱行きですがね(涙)。そろそろＪリーグの季節が始まりますが、今年も柏レイソルを応援します。頼むよ今年は……。	うひょー、気持ちいい！　カプコン往年の名作「ヒットラーの復活」をホウフツさせるワイヤーアクションっぷり&壁の張り付きっぷりで自由度が高く、ならではの謎解きやマップ進行が楽しめますな。小気味よい操作感でストレスもナシ。クール&雰囲気盛り上げるムービーもナイスです。	キャンペーンのド硬派な作りは「やってらんねえよ！」と思わせる直前をキープ。絶妙ですな。ダメならダメなりに成長&学習していく自分がよくわかる。全体に漂う漢臭さとピンと張り詰めた戦場の緊張感は見事。Xbox Liveはボイスチャット駆使の陽動&情報戦がアツイ。オレ買います。	両手を使う音ゲーなシステムは斬新ではあるけど、既存の音ゲーと無理やり差別化を図ってるような印象が。ストーリーはコミカル路線というか内輪ネタ系が多く、もうちょっと深みがあったほうがよかったのでは？　ヴォーカルと旅する演奏者という設定がいいだけに、雑な部分が残念。
ローリング大沢  ゲームを遊ぶのではなく、ゲームで遊ぶ。ゲームはあくまでも話のネタとしてのツールであり、遊ぶのはゲームとではなく人。Xbox Liveのボイスチャットの楽しさはそこにあると思います。コミュニケーションツールとしてのゲーム。遊ぶ人によってその楽しさはさまざまに変化します。	ウェブスパイダーで3D空間を自由自在に移動できるその爽快感は◎。箱庭内で迷子にならないような演出や、ゲーム中随所にちりばめられた操作方法のヒントなど、プレイヤーの誘導方法も上手で遊びやすい。ただ、移動のすべては楽しいが、戦闘自体は比較的オーソドックスです。	オフラインモードはファーストステージから難易度も高くストイック。ここで挫折しちゃう人もいるでしょうが、この作品の最大の楽しさはやはりオンラインモード。細かい操作性などにストレスはあるものの、それをカンジさせないほどの緊迫感のある駆け引き(戦略)を味わえるのが◎。	ゲームシステムとしてはオーソドックスなリズムアクション。特出する点はその世界観とオリジナルソング。旅の楽しさが味わえるのはもちろん、その旅先で歌う声優さんによる歌にも注目。美少女、声優ファン向け作品としては構成的に○。演出的には単調な感は否めないですが。
戸塚佐一  非営利ゲーム戦士団体U.G.S.所属の文章&漫画書きです。クロスレビュー担当も2年目に突入したということで点数の基準を。「～5」短期間では馴染めず。「6～7」親は受け取りました。「8～9」通ぶって高評価orじつは心の中では超オススメ。「10」個人的に購入決定。	フィールドを縦横無尽に動けるようになった「デッド トゥ ライツ」というか、各シチュエーションでクモ男を操作しているだけで楽しめます。とくに、ウェブによる高速移動で雑に進むのが気持ちいいです。登場人物が日本語で喋るのは、洋画を吹き替え版で観る派としてはうれしい仕様。	愚か過ぎず賢過ぎない敵兵の動きが、生半可な潜入気分をちょうどいい具合に盛り上げてくれます。「舞台と状況は用意したのであとはご自由に」という大らかな仕様は、何かにつけて採点評価してほしいプレイヤーにとっては少々物足りないかも。Xbox Live対戦は文句なしに燃えます。	単なる"ADV風音ゲー"にとどまらず、ルート分岐やロジックパズル要素もあったりで、パッと見の印象以上に遊び甲斐があります。堀江由衣、田村ゆかりといった声優の歌声集としての価値を見出せれば、末永く楽しめるでしょう。それにしても、堀江さんの声にはヤ悪いギャグが似合います。
TOTAL POINT	30POINT	33POINT	25POINT

3月20日発売

バットマン ダークトゥモロー



ケムコ

アドベンチャー

6800円

ご存じバットマンを操作するアクションアドベンチャー。操作には、敵の尾行、壁への張り付き、曲がり角での覗き見などを盛り込み、ディテクティブ性を実現した新機軸作品だ！

海外ではバットマンのゲームがけっこうあり、じつは欧米のXboxでは、本作以外にも別の会社から、すでに1本発売されている。数あるなかでこの作品は、バットマンらしい豊富なアクションとアイテム、多彩なステージで、日本のバットマンファンにも楽しめる1本になっているかと。

うひゃー。マップ切り替えが多く、しかもその際のローディングがウザイなぁ。ひと昔まえのアクションゲームな様相。操作系もカメラの視点もこなれてないし、アクションならではの爽快感もほとんどナシ。久しぶりの"忍耐育成ソフト"かと。ある意味、今月いちばん衝撃的な作品だったり。

自動で切り替わる視点が見にくく、なおかつキャラの操作はラジコン的ではなく、画面のキャラクターの向きに応じて方向ボタンを押さなければならないため戸惑い気味。そして武器アイテムを使用すると一人称視点になり、とっさの攻撃もしにくい。そういう意味での難易度は高め。

潜入モノにしては敵の挙動が理不尽、格闘モノとして爽快感を味わおうにも、峰打ちされた敵はすぐに立ち上がるわで、ひたすらダークな雰囲気(気分)に。ゲームパートとストーリーパートのギクシャクとした運動ぶりも気になりました。原作のファンじゃなくてよかった……なんつって。

20POINT

BEST PICKS OF THIS MONTH

今月はこれを買え

処理などに多少の不満はあるけどXbox Liveユーザーで『HALO』好きなら間違いなく『マズルフラッシュ』。オンライン対戦は本当に燃えます。海外モノだけど『スパイダーマン』は移植も丁寧、アクション好きならけっこう楽しめますよ。

『マズル』はひとりでシビアに遊び、XboxLiveでワイワイやるが吉。ライフルでのスナイプは爽快です。今月は基本的にコレ1本。DVDを観てから『スパイダーマン』を買うかもしれませんが。うーん、それにしても『DOAX』はぜんぜん飽きませんなぁ……。

オンラインモードで遊ぶのであれば『マズルフラッシュ』は燃えること間違いなし。オフラインの盛り上がりはもう少しといったカンジですが、『スパイダーマン』もよいのですが、移動の爽快感だけな印象強し。アクションや謎解きなどは比較的フツーです。

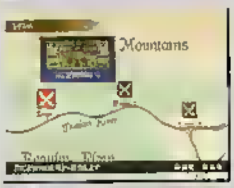
スカッとするアクションを楽しみたければ『スパイダーマン』。千葉繁氏の声も聞けて満足です。ゲームとしての無骨さを許容できる男気さえあれば、『マズルフラッシュ』は刺激的な戦場(サバゲー会場)になるでしょう。ほか2本はお好みで。

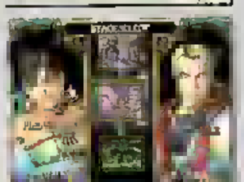
そのほかに発売されるゲーム

ソウルキャリバーII



アーケード版から進化して、コンシューマー3機種同時発売。機種ごとに用意されたゲストキャラクターとして、Xboxにはスポーンが登場。そう、アメリカンコミックスの人気キャラクターが参戦するのだ。スポーンの生みの親であるトッド・マクファーレン氏デザインによる新キャラ"ネクリッド"とともにソウルキャリバーの世界に！　もちろん家庭用ならではのモードも充実して、プレイヤーを武器格闘の頂点へと誘うのだ。





■ナムコ
■3月27日発売
■武器格闘
■6800円

再録 『サウザンドランド』の再録にあわせてXbox Liveタイトルをチェック!!

3月20日発売

サウザンドランド



フロム・ソフトウェア

フィールド育成ストラテジー

6800円

APOというユニットに指示を出して自分のジオラマを造り、それを相手のジオラマと戦わせる新感覚の育成ゲーム。Xbox Live対応で、オンラインで人の造ったジオラマと戦わせることもできるのだ。

ゲーム機におけるリアルタイムシミュレーションとして、ハマる要素がいくつもあってやめらず、250戦以上プレイ!! オンラインは自分の育てたマップの腕試しのため、オフラインでも問題なく楽しめる。キャラが人間でない部分は好みの分かれるところかもしれないが、遊ぶと愛着がわくよ。

パッケージのユルさにダマされましたが（笑）、コレ、ヤバイです！　オフラインでチマチマとマップを強化＆APOを学習させる楽しさと、オンラインでそれを披露＆バトルさせる楽しさに没入必至でございます。まるで我が子の授業参観日的ドキドキワクワク状態。隠れた名作の予感。

昔、欧米系パソコン用ストラテジーシミュレーションゲームをたくさん遊んだせいかもしれないが、新感覚フィールド育成ストラテジーだというのに、新しさを感じられない。むしろ3Dグラフィック以外の部分はデジャヴな感じがする。が、素人なら遊べるし、とくにオンラインで楽しんでみてもらいたい。（麻布アルノ）

自分のロジックと美学に基づいて構築した島どうしをつなげての陣取り合戦……という、繊細さと豪快さが同居したシステムに、オンラインプレイの可能性を感じます。参戦する際は、負けん気と、こだわりたっぷりに作った"マイ島"が無惨に蹂躙されていくさまに耐えられる精神力が必要です。

32POINT

1月16日発売

PHANTASY STAR ONLINE エピソードI&II



ドリームキャストで大ヒットした『PSO』が、ボイスチャットという新しい要素を追加してXboxに登場。基本は他機種版『I&II』と同様。オンラインでもオフラインでも、4人まで同時プレイが可能だ。

■マイクロソフト
■ネットワークRPG
■XboxLiveスターターキットに同梱

1月16日発売

CAPCOM VS. SNK2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001



総勢46名のキャラが登場する格闘ゲームがXbox Live対応で登場。家に居ながらにして全国の猛者との対人対戦が可能だ。もちろんオフラインでひとりでも楽しめるモードも充実している。

■カプコン
■格闘アクション
■4800円

1月16日発売

Whacked! ギリヤバ! 乱闘パーティーテレビ!



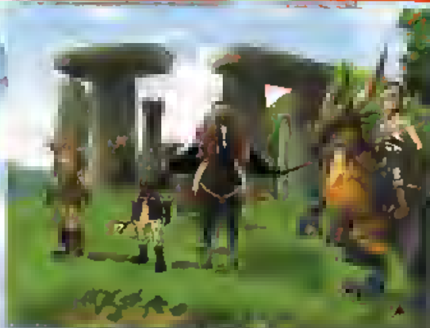
コミカルなキャラどうしで、派手にやっつけ合うアクションゲーム。オンライン、オフラインどちらでも4人までの同時プレイが可能。ひとりのときは、テレビのショー番組に参加するストーリーモードで楽しもう。

■マイクロソフト
■パーティーアクション
■4800円

※2月号に掲載したものを再録

Xbox Liveの本命タイトル、数千人のユーザーといっしょに遊べるRPGの続報公開!!

Xbox Liveの命運を握るといっても過言ではない、オンライン専用RPGの続報をお届けできるときがやってきた。MMO RPGの最高峰を目指す本作。その内容は、今回どこまで明かされるのだろうか？

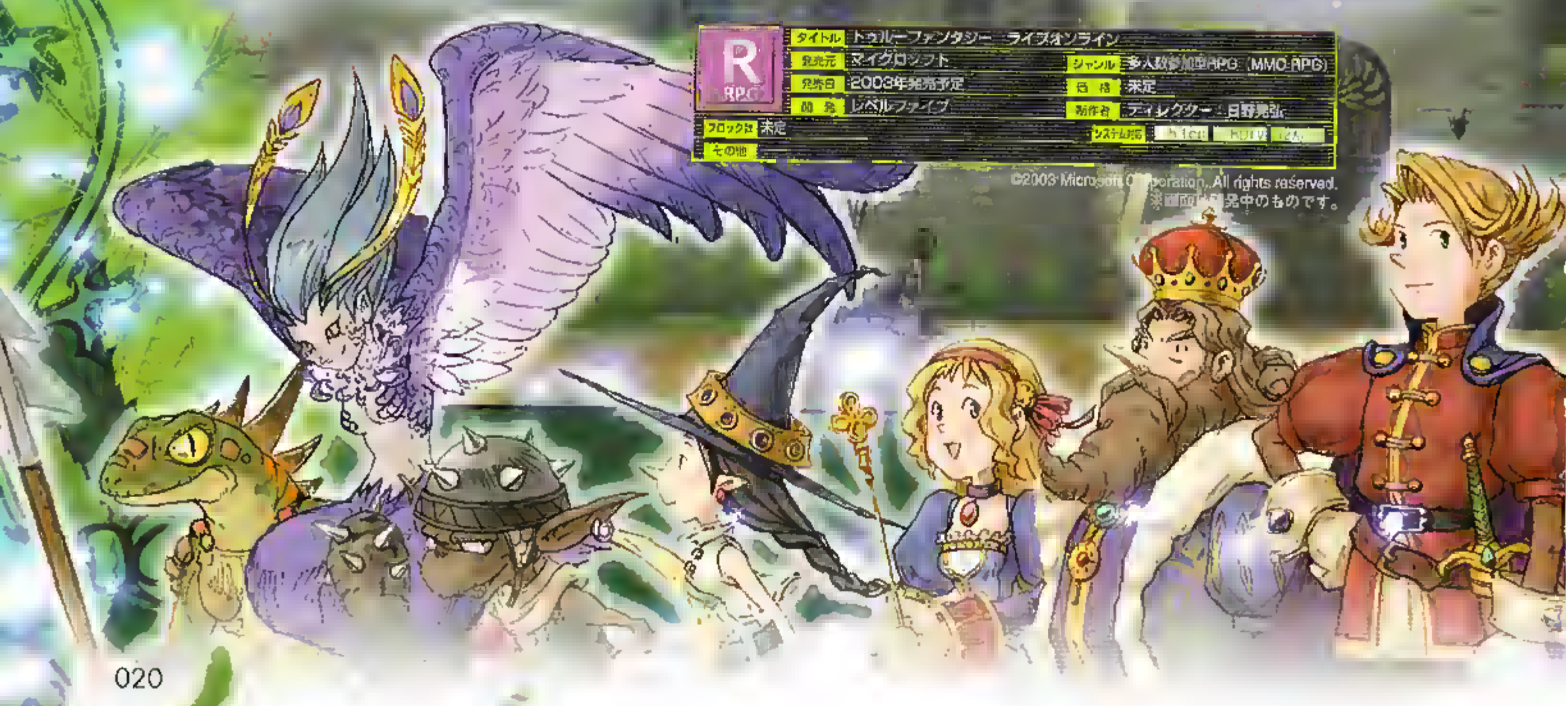




TRUE FANTASY LIVE ONLINE
トゥルーファンタジー　ライブオンライン™

タイトル	トゥルーファンタジー ライブオンライン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	多人数参加型RPG（MMO-RPG）
発売日	2003年発売予定	価格	未定
開発	レベルファイブ	制作者	ディレクター：日野晃博
ブロック数	未定	システム対応	[illegible]
その他			

※画面は開発中のものです。



MMO RPGって何？ Massively Multiplayer Online RPG

同じオンラインゲームの「PSO」とはどこが違うの？

Xbox Liveスタータキットに同梱の『ファンタシースターオンライン』（以下、『PSO』と略）と『TFLO』は、どのように違うのだろうか？　ズバリ言ってしまえば、同時に参加できる人数の差にある。『PSO』では、TEAMを作るまえにビジュアルロビーにキャラクターが集まるのだが、MMOの世界はそのロビーがどこまでも広がっているようなものと想像してほしい。そこに集まる人は十数人という小規模ではなく、数千人という大規模になるのだ。

MO RPG
多人数参加型オンラインRPG

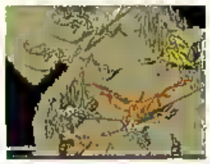
ひとつの世界が"TEAM"といった閉鎖空間ごとにいくつも存在し、そのなかで多人数で遊ぶタイプ。『PSO』や『ディアブロ』など、アクションRPG系が多い。



←オフラインでも遊べる『PSO』。

MMO RPG
大規模多人数参加型オンラインRPG

MO RPGとの大きな違いは、閉鎖空間ではなく、広大な世界をプレイヤー全員で共有するということ。そのため、オフラインでひとりで遊ぶことはできない。



←『ウルティマオンライン』が有名だ。

衝撃の発表から約半年……
ファン超期待タイトルの開発状況は？

"魔法使いがほうきに乗って空を飛び、王宮騎士団がモンスター討伐の遠征に向かう"というファンタジーの世界。そんな仮想世界を舞台に、数千人規模のプレイヤーが同時に遊べる夢のようなゲームが生まれようとしている。それが『トゥルーファンタジーライブオンライン』（以下、『TFLO』と略）だ。

昨年の東京ゲームショウ200[illegible]で発表されたあと、長い沈黙を続けていた本作だが、今回やっと続報をお届けできる準備が整った。[illegible]日は[illegible]とし[illegible]定のままなのが残念だが、期待を裏切らないタイトルになることは、まず間違いない。Xbox Liveで真価が発揮される日は、そう遠くないはずだ。







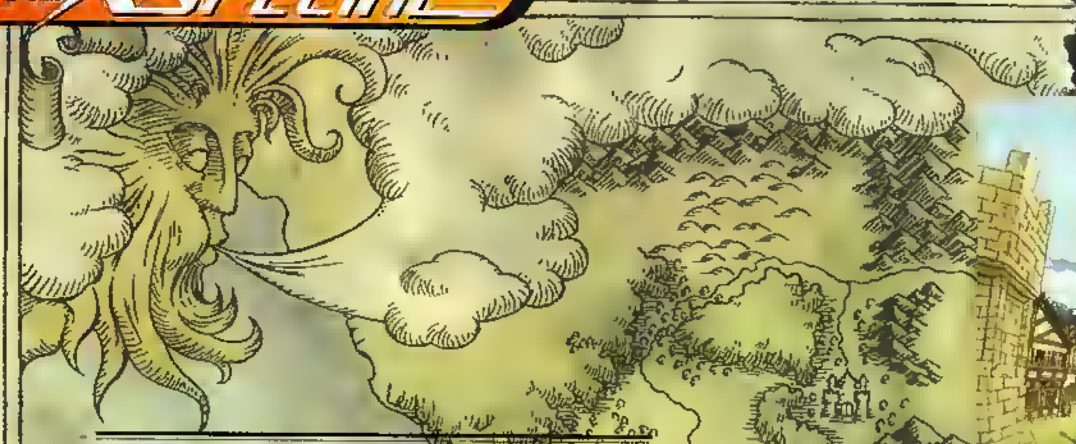


ここまで判明！『TFLO』最新情報

そして……　突然現れた
ヒゲの御三方の正体は？



詳細は28ページにて!!





冒険のはじまりの地
クレリア王国
Kingdom of Creria

深い森と険しい山々に覆われたこの地は
古来よりさまざまな生命を育んできた。

長身のエルフ族、小さくてでっぷり太ったドワーフ族、
そして多くの人間族は食べるための
木の実や道具を作る鉱石など
母なる大地の恵みを得て、暮らしていた。

だが、この地を覆う深い森や険しい山は
彼らを襲うモンスターたちの棲みかでもあった。
数多くの仲間たちがモンスターによって
命を落としても、彼らは決してくじけなかった。

自分の……を最大限に発揮
……えた仲間たちと協力すること
……地で生きるために必要なもの
……とつ……勝ち取っていった

……の……偉大な成果
……の彼方に白く輝く城壁を持つ
……国であるという



←モンスターの脅威にさらされながらも、クレリア王国は国民の力に支えられ、豊かに繁栄している。

真実のファンタジーという名のもうひとつの世界で
まだ見ぬ仲間たちと冒険に旅立とう

剣と魔法。小さな妖精と巨大なドラゴン。魔物の棲む洞窟と魔導士の塔。それらすべてを包み込む中世ヨーロッパ風の異世界。『TFLO』の舞台は、"正統派ファンタジー"が持つイメージをXbox Live上に再現した仮想世界。この世界で、プレイヤーのひとりひとりが自由に冒険や生活を楽しめる。

そのはじまりの地のひとつがクレリア王国だ。大勢の人々が集まるこの地で仲間を捜すことが、冒険の第一歩となるだろう。

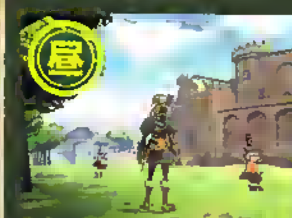




←↑プレイヤーの多くが訪れることになるクレリア王国。クレリア以外にも大陸には町や村があり、場合によっては、その場所から冒険が始まることもあるかもしれない。

TFLO WORLD GUIDE 1
時間の流れと天候の変化

「TFLO」の世界には時間の概念が存在する。これは現実世界の24時間と同期というわけではなく、それよりは短い周期で、朝、昼、夕方、夜というように一定の時間が流れていくらしい。また、画面写真はまだ公開されてはいないのだが、晴れの状態から雨が降るなどの天候の変化もあるようだ。これらがどのように反映されるのか興味深い。



←天気の良い昼間は、冒険には絶好のコンディションといえる。青い空の先には、高い城壁が見える。



➡窓にあかりが灯る夜。町の外では、闇にうごめくモノたちが、その行動を活発にする時間かもしれない。



冒険者たちとのコミュニケーション
チャット
Chat



キーボードとボイスチャットの両方に対応か？

Xbox流がMMOの新スタンダードになる!?

オンラインゲームのいちばんの魅力は、プレイヤー間のコミュニケーション。性能がいくら向上しても、PCゲームのコミュニケーションがいまだにキーボードチャットが主流なのに対し、Xbox Liveは標準でボイスチャットに対応しているという点は大きい。もちろん、キーボードチャットという選択肢もある。『TFLO』は、この両方に対応なのか？

[illegible]位の行動なら ボイスチャットが使いやすい？

Xbox Liveスタータキットに同梱のボイスコミュニケータで、"声"でコミュニケーションを取る方法。大勢のなかでは発言者がわかりにくいため、パーティーなど少人数単位の会話で本領発揮しそうだ。標準対応なので、やはりこちらがメインか？





←↑話し相手の声が聞こえてくると、"同じオンライン上にいる"という安心感が生まれる。冒険と関係のない雑談で盛り上がってもいいだろう。

いまいちばんの注目メーカー レベルファイブが開発担当

昨年末に登場したPS2用『ダーククロニクル』（発売元はSCE）と『ドラゴンクエストⅧ』の制作発表で、ゲームファンにその名を一気に広めた開発集団、レベルファイブ。『TFLO』の開発を担当するのも同社とあって、本作はXboxユーザー以外の注目度も高まっている。



←アクションRPGの楽しさが詰まっている『ダーククロニクル』



↑同社Webサイトのお知らせBBSには、意外なヒミツ情報もあるかも？

発言者がひと目でわかる テキストチャットは多人数向け？

従来のオンラインゲームの感覚で、キーボード入力のテキストチャットを行う。『TFLO』は吹き出し方式を予定しているが、そうなれば大勢のなかにいても発言者がすぐわかる。

吹き出し方式のチャットの楽しさは 『PSO』で実証済み!!

『PSO』プレイヤーにはおなじみの吹き出し方式のチャット。ボイスチャットとの最大の違いは、"見て楽しい"ということだ。叫び声風の熱いセリフや顔文字などは、テキストならではの味わいもある。プレイヤー間の雑談はボイス、キャラクターを演じたい場合のセリフはテキス[illegible]



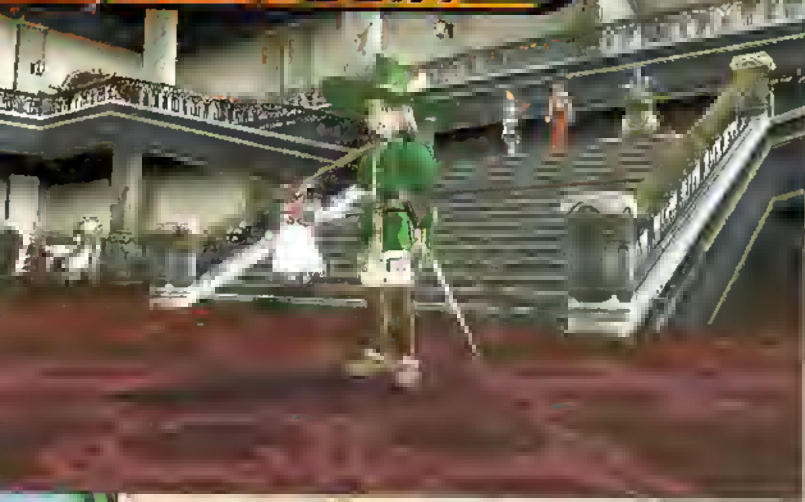
→TGSで公開された画面では、吹き出し式だった。見た目で発言者がわかるようになっていた。



←向かい合って話すと、キャラ自身がしゃべっているような雰囲気も!?



※白いフチのついている写真は、2002年9月に公開されたもので、今号で新たに公開された写真より古いバージョンのものです。

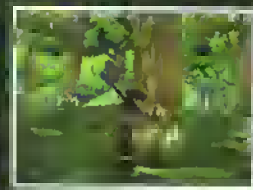


ITFLO WORLD GUIDE 2 モンスター討伐以外の『TFLO』の生活

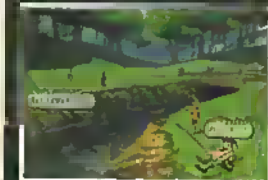
「TFLO」の世界は、広大な箱庭のような世界。その場所でどのように遊ぶかはプレイヤーの自由であり、楽しく遊ぶ方法を捜すこともMMOのおもしろさにつながっている。戦闘に明け暮れるだけではなく、ときには戦闘から離れて自由気ままに過ごすのもいいだろう。



➡店以外にも、仲間どうしでアイテム売買するのもいいだろう。



⬆戦いから離れて、山奥で木こりのような生活を過ごしてみる？



⬆のんびりとチャットしながら、釣りをする一日も楽しい。



自分の家や部屋が持てる!?

⬅自分の家や部屋を用意して、仲間を呼ぶこともできそう。

武器の購入や仲間との待合せはココで！

町で冒険の準備を整えよう

高い城壁に囲まれたクレリア王国内には、城以外にもさまざまな施設がある。そこには武器や防具、道具といった実用品を売買する店だけでなく、教会や酒場もあるようだ。もしかしたら、遊戯施設などが用意される可能性も少なくない。

また、町は人が多く集まる場所なので、冒険に同行する仲間を集めたり、武器の個人売買などの商売もできそうだ。自分以外のキャラクターに会ったら、声をかけてみよう。

武器屋





⬇教会は神に祈りを捧げる場所。ステンドグラスから差し込む光が印象的だ。ここにいる人たちは冒険の無事を祈っているのだろうか？

教会



酒場



⬆酒場はいろんな人たちが集まる場所だ。冒険中のエピソードや噂話を語るなど、ほかの冒険者たちとの情報交換の場所としても役に立ちそう。



➡武器は戦う道具であると同時に、キャラクターのファッションの一部でもある。やはり、かっこよく決めたい！

待合所？

⬇広いホールのような場所。ここには大勢の人を集められそうだ。もしかしたら、何か特別なイベントに使われるのかもしれない。



町には店があり、大勢の人々が集まる

さまざまな施設

Various Institutions

※白いフチのついている写真は、2002年9月に公開されたもので、今号で新たに公開された写真より古いバージョンのものです。



クレリア王国の外へ出てみよう！

外の世界へ

To the Outer World





➡馬に乗れば，徒歩よりも短時間で移動することができそう。ほかにも，さまざまな移動手段が用意されているぞ。

草原、森、砂漠、山地……、そしてダンジョンへ

広大な世界が冒険者を待っている

クレリア王国から外に出ると、そこには広大な世界が待っている。草原や森、砂漠，山地といったエリアがすべて繋がっており，ひとつの広大なフィールドを築いているのだ。

もちろん，その広大さゆえ、徒歩のみの移動というのは考えられない。ファンタジーの世界ならではの移動手段を使いわけながら，冒険を円滑に進めていきたいものだ。

⬇道には行き交う人々が多い。まだ城から離れていない場所かもしれない。





⬆光を放つ植物の下で休憩。町の外にも，ゆっくり休めそうな場所があるようだ。

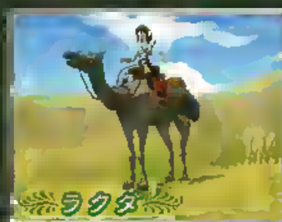


謎の石柱を発見！この場所にはどんな秘密が!?

FIELD WORLD GUIDE 3

徒歩以外の移動手段と乗り物

冒険を進めていくと、徒歩以外の移動手段が見つかるだろう。現在わかっているものは，馬以外だとここで紹介するラクダ，馬車，船、ドラゴンの4つ。特殊な例としては、"魔法使いがほうきに乗って空を飛ぶ"という設定も用意されている。



⬅徒歩では危険な砂漠地帯は、ラクダに乗って移動する。



⬆移動手段とは別に，高貴な人物が乗る馬車を警護するという役目があるのかもしれない。

⬇大陸間の移動には，船を利用することになるだろう。未知なる大陸には何が待ち受ける？





⬅地上の移動用としてドラゴンが使われることもある。小型種以外に、大型のドラゴンも登場するのだろうか？

※白いフチのついている写真は、2002年9月に公開されたもので，今号で新たに公開された写真より古いバージョンのものです。

強大無比なモンスターとの戦い

戦闘 Battle







↑人間の頭をひと口で丸飲みしそうなほど大口を開け、恐ろしい牙で襲いかかるモンスター。このモンスターはワームの一種なのだろうか？

多彩な攻撃バリエーションをチェック

戦闘は、RPGの根幹となる部分。いくつもの攻撃方法から瞬時に判断し、それが見事に決まると、爽快感が味わえる。『TFLO』の戦闘でもさまざまな戦法が生まれていくと思うが、その基本となる攻撃方法をいくつか紹介していこう。

直接攻撃

剣や斧で肉弾戦を挑む、シンプルな攻撃方法。最前線で盾役になる戦士向きの攻撃である。



←武器によって威力も変わるだろう。

魔法攻撃

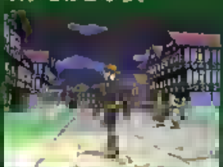
敵への攻撃、味方の守護、回復など、戦闘を有利にするためには欠かせない攻撃方法だ。



←雷撃系の魔法がトロルにヒット!!

遠距離攻撃

敵からやや離れた位置で狙いを定め、弓などの投射武器で援護攻撃をおこなう。



←アーチャーの存在も確認されている。

乗り物攻撃

『TFLO』ならではの要素。移動手段であるドラゴンに乗ったままの攻撃も可能なようだ。



←直接攻撃以外にも特殊攻撃がある？

攻撃方法はまだまだ用意されている!?

ひとりよりふたり、ふたりよりも3人以上で敵に挑め！

パーティープレイでモンスターと戦おう

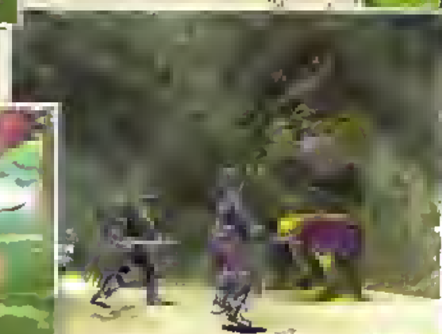
敵は1体とは限らない!!

フィールド上にモンスターがいる場合は、こちらから近づくことでそのまま戦闘に突入する。見た目は多人数プレイ可能なアクションRPG風の戦闘だが、詳細はいまのところ不明。画面写真では、戦士が打撃で注意を引きつけているあいだに魔法使いは呪文を詠唱するなど、タイミングを重視した連係攻撃も見られる。戦略性のある戦いが楽しめそうだ。



↑通常の移動画面からシームレスで戦闘へ。単独行動の場合、敵が複数現れたときは非常に危険！





←↑パーティーのバリエーションは自由。戦士系だけで行動するよりも、魔法使いや僧侶を加えたほうがバランスよく戦えそうだ。

巨大な敵が立ちはだかる!





←↑なかには、画面に収まりきらないほどの巨大なモンスターも存在する。チームワークが肝心になる？

※白いワクのついている写真は、2002年9月に公開されたもので、今号で新たに公開された写真より古いバージョンのものです





カスタマイズは自由自在

キャラクターメイキング

Character Making



←↑女性には"グラマー度"がある。体型以外に、アクセサリーなどでも個性を出せそうだ。

プレイヤーの数だけキャラクターは存在する!?

自分だけのキャラクターを作成しよう

トゥーンシェードと呼ばれる、アニメ調のグラフィックが印象的な『TFLO』のキャラクターたち。自分自身の分身となるキャラクターたちは、種族、性別、体格、容姿などが細部まで設定可能。これに加えて、装備品までがグラフィックに反映されるため、その組み合わせは無限ともいえる。自分そっくりのキャラクターに出会う確率は限りなくゼロ？





←今後すべてのグラフィックに反映されるので、納得がいくまでカスタマイズするべきだろう。

実際にキャラクターをエディットしてみよう

～オリジナルキャラクターができるまで～

キャラクターは、長時間にわたっていっしょに行動する自分の分身だ。その生まれる瞬間を分析してみよう。

1 種族・性別を決める

種族や性別によって基本ステータスが変わる。自分が目指す職業に合わせて、それに適した種族や性別を選ぶといい。もちろん、グラフィック重視で決めてしまうのもありだろう。



↑基本ステータスに、ボーナスポイントを割り当てられる。ある程度の弱点は克服できそうだ。

2 フェイスエディット

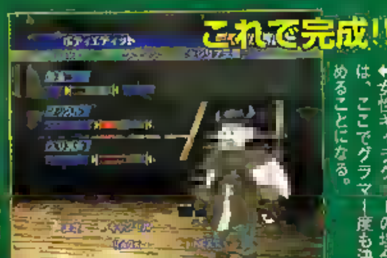
顔というパーツだけでも、顔の形（輪郭）、髪型、目、鼻、口、耳、ヒゲの7項目が設定できる。それぞれの項目ごとに用意されたパーツから、好みのものを組み合わせていこう。



↑顔は、ほかのキャラクターが最初に見る部分。自分の思い描いたとおりの顔を作り出してみよう。

3 ボディエディット

顔が完成したら、こんどは体格の設定。身長、マッスル、太り具合のメーターを調整すると、リアルタイムにキャラクターの変化がわかる。イメージどおりにできれば、キャラの完成だ！



←女性キャラクターの場合は、ここでグラマー度も決めることになる。

つぎのページでは究極のカスタマイズ例を紹介!!

究極のキャラクターメイキング



時間をかけて自分ソックリのキャラを作ってみよう!

本誌やファミ通でおなじみの編集長3人が、なんと『TFLO』のゲストキャラクターとして登場? ……というのは真っ赤なウソ。じつはコレ、『TFLO』のキャラクターメイキングを利用して作ったサンプル例なのです。騙してごめんなさい。

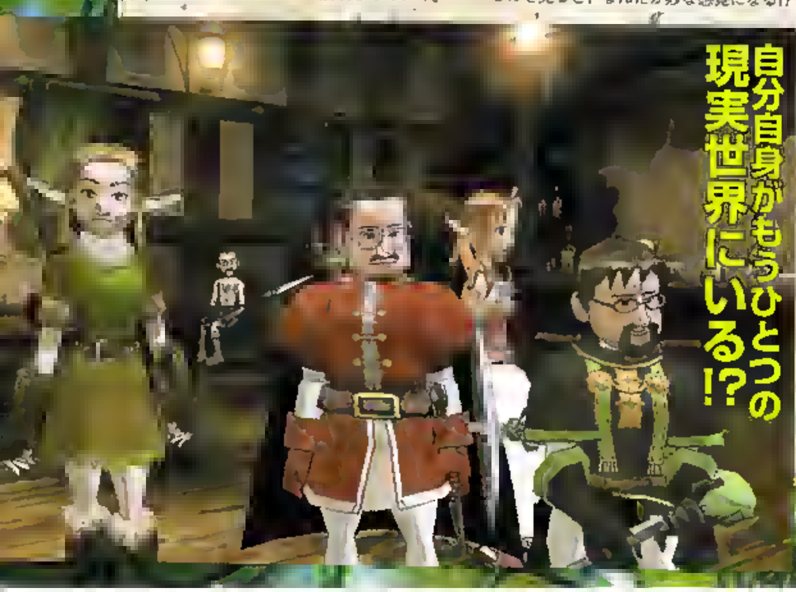
でも、ここまで本人に似たキャラが作り出せるのは、ウソではなく本当。それだけ『TFLO』のカスタマイズ性は優れているのだ。キャラメイキングできる日が待ち遠しい～!!



⬆本人の特徴をうまくつかみながら、モニター上のキャラクターに反映させていく。



⬆自分そっくりのキャラが実際に戦っているのを見ると、なんだか妙な感覚になる!?

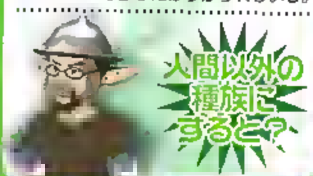


まさに自分の分身を再現!





僧侶相沢はこのように作られた……かもしれない?



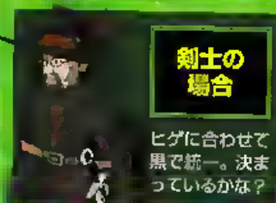
耳のとがった姿はエルフ? 人間以外の種族を選んでみたら、なんだか別人のような印象になってしまったみたい。これはこれで悪くないけれど、ひと目でわかってもらったほうがうれしいし。



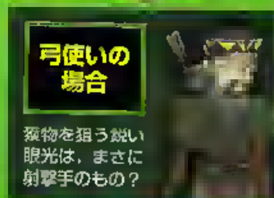


こんどは人間のままで髪型だけ変えてみたぞ! 陽気なイメージは相手に伝わりそうだけど、この髪型で本人とわかってもらえるかは心配。やっぱり、もとの状態がいちばん……かな?

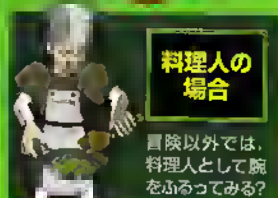
職業によるコスチュームの変化



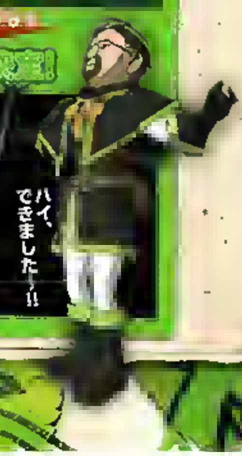
ヒゲに合わせて黒で統一。決まっているかな?



獲物を狙う鋭い眼光は、まさに射撃手のもの?



冒険以外では、料理人として腕をふるってみる?



じつはこっそり開発元にお邪魔したことあります



●プロフィール
ご存じ、ファミ通Xbox編集長。

こっそりとこの3人でレベルファイブに行ったことがあるんだけれども、キャラクタエディットの細かさ・凄さに本当にびっくり。そっくりさんキャラコンテストとかも、ゲーム中で開けますよね。

既存のパーツだけでここまで作り込むことができるのだ!!

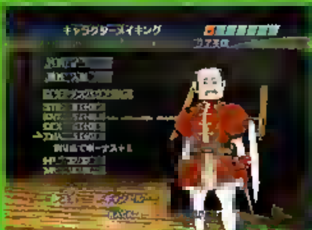
ナイト浜村





浜村通信

ナイト浜村が生まれるまで



⬆本人を再現するポイントは、やさしさと厳しさを兼ね備えた表情作りにあるのかな？

神官の場合
衣装に合わせてヒゲの色を変えたら、老神官風になったよ～。

格闘家風の戦士
"武器は己の拳"と言わんばかりの、マッチョな体格。

バイキング風の戦士
剣で戦うナイトよりも、ワイルドさが伝わってくる戦士。海の戦闘が得意そうだ。

料理人の場合
まさに"シェフ"という言葉がピッタリはまる風貌。得意な料理は何だろう？



●プロフィール
エンターブレインの社長な人。

まさかここまで……！こわいほど似すぎ！
ワールド内に同じ容姿のキャラがいないということは……こりゃ感情移入、そーと一深まりそ！

戦士加藤





バカタール加藤

戦士加藤が生まれるまで



⬆さまざまな可能性を経て、見事完成した戦士加藤。剣ではなく、長槍で戦うぞ！

アフロ
ファンキーな戦士になってしまいそう？

髪型だけでも印象はグッと変わる

モヒカン
ちょっと悪人風になってしまったかな？

シーフ（？）の場合
大人のエルフ族といった印象。戦士よりも知的なイメージが伝わってくるよね。

亜人間の場合
表情は同じでも、種族と肌の色を変えただけで、悪人風に見えてしまうことも…。



●プロフィール
週刊ファミ通編集長な人。

誰かに激似！この人はもしかして!?
浜村さんにしちゃ痩せてるし、相沢さんにしちゃ毛が薄いし……って、オレじゃん!!

編集長だってプレイしたい！

ゲームシステムは？　発売時期は？
さらなる最新情報は次号以降で！

「FF XI」でMMO経験済みのムネタツ「　」どう　する!!



アーケードもPCも何でも遊ぶおやじゲーマー。

気になる部分はたくさんある。MMORPGだと定期的にアップデートしていくもんなんだけど、「TFLO」の場合はどうなるんだろう、とか。敷居はできるだけ低く、それでいて奥深いものを！（ぜいたく？）

今回は現在まで判明しているシステムと、キャラクターメイキングの可能性についてお伝えしてきたが、いかがだっただろうか？　期待が高まる「TFLO」だが、発売日は未定のまま。みんな気になる超期待作なだけに、もう少し具体的なゲームシステムなどがわかればよかったのだが、そのあたりは次回以降の記事までのお楽しみ、ということで。続報が入りしだい公開していくので、今後の動きにも期待してほしい。



続報に期待せよ！

バカンスからバレーまで特大攻略第2弾をお届け!

「DOAX」には300着以上の水着と100種類以上のアクセサリーが用意されている。これらの組み合わせを考え、独自のコーディネイトするのも楽しみのひとつ。今回は筆者の独断と偏見、そして趣味のコーディネイトを紹介しよう。

コーディネイトのポイントは、マニキュアなどで統一感を取ること。水着の色に合わせるが、小物どうしで色を合わせるなどするとスッキリするぞ。きわどい水着ばかりではなく、キャラクターに似合ったコーディネイトを考えてみては？

かすみ





シンプルに、チェック柄で統一。かすみの好きなピンクが基調になっているので、違和感がない。髪は三つ編みにしておくのがポイント。

ヒトミ



デニム素材を使っているスコーピオンと、デニムのキャスケットで組み合わせ。デジタルウォッチとスニーカーで街着っぽさを出した。



エレナ

ミントフラッペを中心に、ピンク系のアクセサリーで飾りつけ。エレナ様の御髪を活かすために帽子はかぶらず、バラで飾り付け。





レイファン

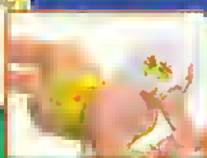




イメージはオールドスクールスタイル。コンドルのチェックスカートとブラウンのキャスケットがいい感じに馴染んでる。

クリスティ





イメージから外れ、明るい色でコーディネイト。サングラスとリボンは紫、サンダルと花は黄色に。

DEAD OR ALIVE®
XTREME BEACH VOLLEYBALL

タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール		
発売元	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	発売中（1月23日）	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	制作者	プロデューサー 板垣伴信
ブロック数	8ブロック～	システム対応	5.1ch / HDTV
その他			

リサ



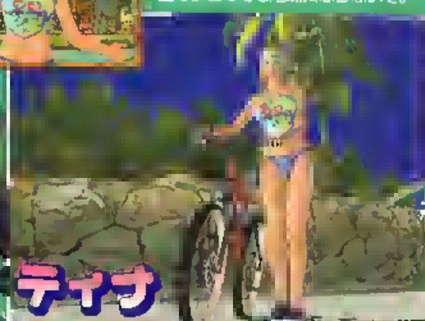


シンプルに黄色と紫でコーディネイト。褐色の肌には、明るい色の水着がよく似合う。リサには帽子よりも髪飾りがいいかも。

ティナ



ティナの好きなブルーを中心に、スポーティーな感じにコーディネイト。胸に目立つプリントがあるので、同色でまとめても地味にならないぞ。



あやね





緑色の水着と大きめの麦わら帽子で、夏っぽさをアピール。ブラウンのメガネとオレンジのうでわなど、色を合わせておくこと。

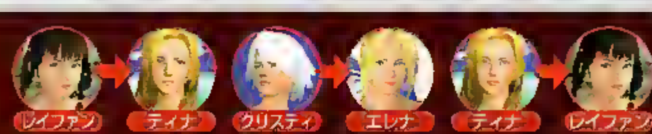
あの子と仲良くなるために
なかよし度&プレゼントを攻略

初期なかよし度が低い女の子どうしだと、ペアを組むのも大変。いろいろなデータを交えながらペ[illegible]を解[illegible]

8人の女の子には、それぞれ初期なかよし度が設定されている。これが高ければいきなり♪が複数あったり、夜にプレゼントをもらえたりする。しかし、逆に低いとすぐにペアを組めず、うまく組めてもビーチバレーであまり働いてくれない。これを打開するために、好みのプレゼントを渡してなかよし度を上げていくわけだが、初期なかよし度が低いとバカンス序盤のザック効率に差が出てしまう。ここでは、仲の悪い女の子どうしで早期になかよし度を高めて、ペアを組むコツを考えてみた。

とくに仲が悪い組み合わせはコレ

ここに挙げた組み合わせは初期なかよし度（左から見た右への印象）が最低。1回や2回のプレゼントではペア結成は無理。苦難の道が待つ。





たとえば（かすみ・あやね）で組みたい場合

ひたすらプレゼント攻勢

苦難の道とはいえ、ことは単純だ。パートナー以外の女の子と仲良くなるための方法は基本的にひとつ。それはプレゼント。あやねちゃんの好みである紫系、蝶関係アイテムをドシドシご送付。受け取ろうが捨てられようが、好みのアイテムならしっかりなかよし度は上がっているぞ。

紫に染め上げろ（笑）



↑すでに持っているアイテムを運続であげてもなかよし度の上昇が鈍るようなことはない。

プレゼントを持ち越してプレイ

なかよし度の上昇がいちばん大きいのは雑貨アイテム。ところが雑貨屋は4日目まで開店しない。そこで、前回のプレイから雑貨アイテムを持ち越すのがオススメ。誕生石や化粧に使う小物あたりが喜ばれるはず。もちろん好物のマロングラッセは最適だが、2フェイズで腐るので持ち越せない。なお、"嫌い"なアイテムであった場合は、同じく雑貨（と水着）がいちばん下がることを覚えておこう。値段はまったく関係ない。

■アイテムの賞味期限

アイテム	有効フェイズ
花（アクセサリー）	4
食べ物&花（雑貨）	2
サボテン	8

■なかよし度の上がりかた

	好き	ふつう	きらい
アクセサリー	♥	♥	💔
水着	♥♥	♥	💔💔💔
雑貨	♥♥♥	－	💔💔💔

プレゼントのゆくえ

なかよし度がある程度高くなると、プレゼントをその場で開封してくれるようになるが、このときの反応で好き嫌いが判断できる。受け取らなかったときは"捨てる"か"送り返す"のどちらかになる。

■プレゼントの受け取り確率

なかよし度	受け取り率	開封率
高	絶対！	絶対！
中	絶対！	しない
低	半分以上	しない

♪が複数になったらお誘い

なかよし度が高いと、会ったときに♪がたくさん出るようになる。これがパートナーに誘えるGOサイン！　ここまでこぎつければペアを組める。そのかわり、それまでのパートナーとのなかよし度が大きく下がってしまうのでフォローを忘れずに。ちなみに、ひとりで行動しているときは、なかよし度が多少低くてもペアを組んでくれるぞ。

あれれ？　下がってる……



↑夜が明けたらなぜかなかよし度ダウン。そういえば「朝は苦手なのよね」と言ってたっけ。

持てるアイテムの上限は48個！

アイテムの所持限界数は48個。それがすべてコレクションに入っているものだと行き場がなく消滅する。そうなるまえにその子でプレイして整理しよう。

積年の因縁が見事氷解！　めでたしめでたし

犬猿の仲といえる組み合わせでも、持ち越したプレゼントを猛烈に渡し続ければ2、3日目にはペアを組める。運が悪いとビーチに姿を見せず時間がかかることもあるが、始めにリサと組めばバレーができずに困ることもない。いろいろな組み合わせにチャレンジしてみよう。実際にこのペアでバレーをすると、ふたりともSサイズなので微妙。

う〜ん、軽い



↑バックアタック系と対抗せずにすむのが利点だが、バランスはリサのほうがよいかと……。

夜のプレゼント（ごくり）

なかよし度が高い女の子からは、夜にプレゼントが贈られてくることがある。ペアにするつもりがない女の子でも、好みのアイテムを見つけたら即座に購入、夜にホテルから贈ってなかよし度を高めておこう。思わぬアイテムがくるかも。



←やはりうれしいのは水着。基本的に贈り主が好むものがくるぞ。

ほかの女の子からプレゼントがもらえる条件

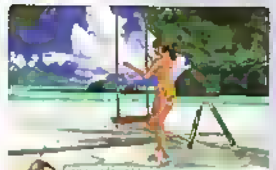
なかよし度が極高の場合、夜フェイズに一定確率でもらえる。この確率は変動しない。内容はランダムだが、基本的にその女の子が好きなアイテム。



Dr.リサのキャラクタープロファリング

女の子に喜ばれるプレゼントはなにか？ガイド役のDr.リサにプロファイルしてもらい、彼女たちの好みを分析しよう。

こんにちは、この島のガイド役を務めるリサよ。ザックがこの島に呼んだ女の子たちは、みんな個性豊か。性格も好みも違って、も一大変だったのよ。でも、そんな彼女たちといっしょに過ごしたから、性格や好きな物、嫌いな物なんかもわかってきたわ。今回は、私が分析した彼女たちの性格や好みをコッソリ教えちゃうわね。リポートから読みとれるアイテムを見つけて、プレゼントしてみて。好きな物をプレゼントすれば絶対に仲良くなれるはずだから。



➡好きな物は、なにかしら関連があるはずよ。



⬅嫌いな物を贈ると、逆に嫌われちゃうわよ。

LISA'S SECRET FILE 01



かすみ

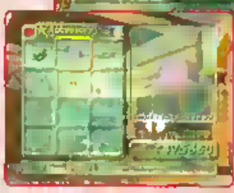
純和風な女の子

国籍	日本	血液型	A型
身長・体重	158センチ 48キロ	趣味	占い
スリーサイズ	B89 W54 H85	好きなもの	苺のミルフィーユ
誕生日	2月23日	好きな色	桜色
年齢	17歳	誕生石	アメジスト

物静かな日本女性って感じがするわね。うるさい物とかは苦手みたい。やっぱり，日本文化を伝えるような物は好きみたいよ。でも、甘い物とかカワイイ物も好きなようね。とくに、ピンク色は彼女のお気に入りみたい。ほかには、趣味の占いに関する物は喜んで受け取ってくれるわ。いろいろな事情があるようだけど、ふつうの17歳なのかな。



➡イチゴ関連を送ると喜ばれるわよ。



⬅ピンク色の物はだいたい好きみたい。

LISA'S SECRET FILE 02



ヒトミ

料理好きなふつうの女の子

国籍	ドイツ	血液型	O型
身長・体重	160センチ 49キロ	趣味	料理
スリーサイズ	B90 W58 H85	好きなもの	ザッハトルテ
誕生日	5月25日	好きな色	スカイブルー
年齢	18歳	誕生石	エメラルド

空手道場って厳しいのかしら？　礼儀作法がしっかりしている女の子って感じね。趣味が料理っていうのも、いまどきの女の子じゃ珍しいかな。やっぱり彼女には料理関係のものが喜ばれるわ。レシピの書かれた秘伝とか、料理に使いそうな道具とかもね。あとは見て落ち着くような物とかも好きみたい。逆に，野蛮な物は嫌いかも。気をつけてね。



➡料理の秘伝書は彼女に送ってみて。



⬅水色の物は受け取ってくれるみたい。

LISA'S SECRET FILE 03



エレナ

海を愛するお嬢様

国籍	フランス	血液型	AB型
身長・体重	170センチ 49キロ	趣味	愛犬の散歩
スリーサイズ	B90 W56 H86	好きなもの	ブランマンジェ
誕生日	1月30日	好きな色	パールホワイト
年齢	21歳	誕生石	ガーネット

気品ある立ち振る舞い，言葉遣いを見る限り、彼女は良家のお嬢様のようね。やっぱり、気品高い物は好まれる傾向にあるわ。あとは彼女のトレードマークでもあるイルカに関する物ね。イルカを使った物は，喜ばれたわ。あとは海に関する物かな。彼女も野蛮な物は嫌いなようね。噂によると、親の仕事と関係する物は嫌いだとか聞いたわ。



➡イルカは彼女のトレードマークね。



⬅白い水着は受け取ってくれるわね。

LISA'S SECRET FILE 04



レイファン

やっぱり中華がいちばん!

国籍	中国	血液型	B型
身長・体重	163センチ 50キロ	趣味	アロマテラピー
スリーサイズ	B87 W55 H86	好きなもの	杏仁豆腐
誕生日	4月23日	好きな色	レモンイエロー
年齢	19歳	誕生石	ダイアモンド

やっぱり中国の人たちはみんな、功夫をやるのかしら？彼女も相当な功夫好きなのよね。香港映画に出てきそうな武器とか、小道具なんかが喜ばれるわ。食べ物だって，杏仁豆腐とか中華ものが好きみたい。あとは黄色い物と、趣味のアロマテラピーに関係する物かな。アロマポットにアロマキャンドル……アロマキャンドルはなかったっけ？



➡彼女には，中華系がいちばんいいよ。



⬅アロマポットは，趣味にぴったり。

セリフに隠された重要なメッセージもプロファリング！

一定以上の好感度がある状態で、彼女たちに直接プレゼントを渡すと、その場で開ける場合があるわ。プレゼントの中身を見たときの彼女たちの反応（セリフ）によって、それが好きな物か嫌いな物かを見分けることができるの。開けたときにどんな反応を見せるか、よく聞いていてね。

	ベストな反応	ベターな反応	グッドな反応	……な反応	気まずい反応
かすみ	ありがとう！宝物にするわ!!	わあぁ　ありがとう！	大切にするわ。	…どうもありがとう	うーん…ありがとう
ヒトミ	うわぁ！すごい！どうもありがとう!	わあっ！ありがとう!!	どうもありがとう，大切にするわ。	あ…どうもありがとう。	うーん…ありがとう
エレナ	まぁ，これは！大切にさせていただくわ。	まぁ！ありがとう。	ありがたくいただきますわ。	うーん…ありがとう。	…とりあえず，いただいておくわ
レイファン	うわぁ！ありがとう！！	わぁ！ありがとう。	ありがとう，大切にするわ。	どうもありがと…	うーん…ありがとう
クリスティ	フフッ，すまないな	礼を言う…	もらっておこう。	…何のつもりだ	何だこれは
リサ	うれしい！大切にするわ！	わあ，ありがとう。	ありがとう。うれしいわ。	…どうもありがとうね。	うーん…ありがとう
ティナ	これ欲しかったんだ！うれし〜!	わあ！ありがとう！	ありがとう。	…まぁ，くれるっていうならもらっておくわ。	くれるっていうならもらっておくわ。
あやね	わあっ，ありがとう！	なかなか　いいじゃない。	ふーん，ありがと。	フン，何コレ。	何これ？センスうたがうわ



LISA'S SECRET FILE 05

クリスティ

ストイックでクールな女性

国籍	イギリス（イングランド）	血液型	B型
身長・体重	177センチ 57キロ	趣味	ドライブ
スリーサイズ	B93 W59 H88	好きなもの	トマトジュース
誕生日	12月18日	好きな色	ブラック
年齢	24歳	誕生石	トルコ石

彼女に関しては，わからないことが多いわね。話しかけても，たいして答えてくれないし。感情をあまり出さないクールな女性ね。好きな色の黒い物とか，トマトジュースなんかは受け取ってくれたわ。喜んではくれたみたいだけど。彼女からは、異様な雰囲気を感じとれるわね。つねに危険に身を投じているような……。何をしているのかしら？



➡クルマ好きなら、喜んでくれるかな。



⬅UKと言えば、ロックの本場よね。



LISA'S SECRET FILE 07

ティナ

遊ぶのが大好きなアメリカン

国籍	アメリカ	血液型	O型
身長・体重	174センチ 56キロ	趣味	スポーツゲーム、サイクリング
スリーサイズ	B95 W60 H89	好きなもの	シーフード
誕生日	12月6日	好きな色	サファイアブルー
年齢	22歳	誕生石	トルコ石

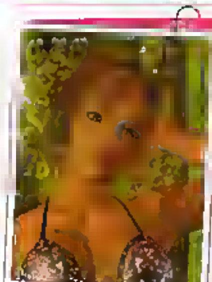
ティナのことはたいていわかるわ。彼女は，けっこう子供っぽいところがあるわね。誰かにかまってもらいたい性格だし，ゲームとか好きだから。派手に撃ちまくるゲームも好きらしいわよ。あとウエスタンスタイルを好むから，ウエスタンを連想させるような物は好きなんじゃないかな。体を動かすことは好きだけど，勉強は大嫌いみたいね。



➡ゲーム機なんて、ティナだけかもね。



⬅そう言えば、ウエスタン好きよね。



LISA'S SECRET FILE 06

リサ

自然と研究が大好き

国籍	アメリカ	血液型	A型
身長・体重	175センチ 53キロ	趣味	サーフィン
スリーサイズ	B92 W56 H86	好きなもの	チェリーパイ
誕生日	7月20日	好きな色	クリムゾンレッド
年齢	21歳	誕生石	ルビー

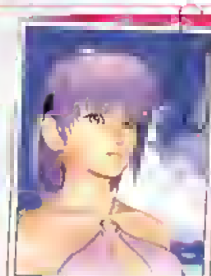
ハァーイ！リサに関しては大親友の私，ティナが分析しちゃおっかなー。リサはねーガリ勉タイプ。本とか字を読むのが大好きなの。研究所勤務っていうのも，好きでやってるみたいね。あとは，植物とか自然に関する物が好きかな。花とか髪飾りにしてたっけ。あとはチェリーパイとか，赤い物とかが好きだね。プロフ見ればわかるかー。



➡リサは本を読むのが大好きだよ！



⬅赤い物なら、何でも喜ぶと思うよ。



LISA'S SECRET FILE 08

あやね

お肌を気にするお年ごろ？

国籍	日本	血液型	AB型
身長・体重	157センチ 47キロ	趣味	エステ
スリーサイズ	B93 W54 H84	好きなもの	マロングラッセ
誕生日	8月5日	好きな色	紫紺
年齢	16歳	誕生石	ペリドット

彼女は……ちょっとひねくれているところがあるようね。かすみを嫌っているようで，彼女の好きな物は全部否定してるわ。好きな色の紫色の物でも……ダメかもね。彼女は美容に気を遣っているようだから，お肌のチェックができる物は喜ばれるかも。あの肌の白さは，かなり手入れしていると思うわね。そういえば，彼女はニンジャなんですって？　実在したのね。



➡蝶は彼女のトレードマークみたい。



⬅ニンジャなら、好きなのかな……。

キミもザックになれる？ カジノで稼ごう

少ない元手を一気に増やせる可能性がある、第三のザック稼ぎ手段がカジノ。ここで各ゲームのコツを伝授しよう。

バレーの賞金は、よくても1試合で18万ザック程度だが、カジノなら一晩で100万単位のザックを稼げる可能性がある。とはいえ、当然そこにはリスクがつきまとうわけで、あっさりすべてを失うかもしれない。しかし、どのゲームにも賭けかたのコツやセオリーがある。これを理解して理詰めでプレイすることで、大負けすることはほとんどなくなるぞ。


↑スロットは配当の高いクリスティ台で大勝ちを狙いたいところだが、見切りも重要。

ROULETTE ルーレット

38の目からなるルーレットの出目を当てる。2倍の配当がある場所（赤か黒、偶数か奇数など）に勝つまで賭け金を倍にしながら賭ければ、高確率で少しずつ儲かる。


←大きく賭けたいならば、相応のリスクを覚悟。

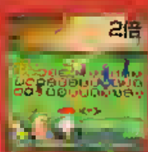
■2倍賭けが連続で勝つ（負ける）確率

1. 18/38(47.4%)
2. 324/1444(22.4%)
3. 5832/54872(10.6%)
4. 93312/2085136(4.5%)
5. 1679616/79235168(2.1%)
6. 30233088/3010936384(1.0%)
7. 483729408/114415582592(0.4%)

倍率のしくみ

ルーレットではじつにさまざまな賭けかたが可能。ボード上の38の目だけでなく、たとえば1と2の境界や、0、00、2の3ヵ所にまたがるようにチップを置くこともできる。配当は目の数に反比例する。前者が18倍、後者が12倍だ。


36倍


2倍

ルーレットの配当倍率
36÷賭けた目の数

POKER ポーカー

5枚のカードを1回だけ入れ替えて役を作るゲーム。残したいカードをホールドしたら、Xボタンで交換しよう。ダブルアップで倍々に増やすこともできる。

取捨選択が重要

基本はジョーカー、ペア残し。フラッシュ4枚揃いよりもペアを残したほうが役は完成しやすい。ストレート狙いは5、6、8、9と残す形なら無視すべき。

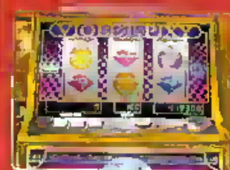

←配当・確率をじっくり考え、捨て札を選択。

SLOT スロット

スロットを回して役が完成したら配当が払い出される。クリスティ、ティナ、あやね台はマイナスの役があり、最大負け金を所持していないと遊べない。

当たり台を捜せ！

スロットは日によって払い戻し率が変動する。うまく当たり台を引き当てれば一気に儲かるのだ。8台のマシンに少しずつ賭けて当たり台を捜してみよう。


←マイ[illegible]ス台は1枚賭けで[illegible]をみよう。

BLACK JACK ブラックジャック

カードの合計を21に近づけるゲーム。Aは1、11の好きなほうとして扱うことができ、絵札はすべて10として数える。2枚で21の状態がブラックジャックと呼ばれる最強の手。配当が1.5倍になり、ディーラーもブラックジャックでない限り勝てる。22以上はバーストと呼ばれ、必ず負けになるので無理なヒットは禁物だ。

表の見かた　ハードハンドとソフトハンド

配られた2枚のカードにAを含む場合をソフトハンド、それ以外をハードハンドと呼び、前者のほうが有利。ゾロ目の場合はスプリットに対応している。

H：ヒット、S：スタンド
D：ダブルダウン、Sp：スプリット
Su：サレンダー

スプリット（ディーラーのアップカード）

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
"2,2"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
"3,3"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
"4,4"	H	H	H	Sp	Sp	H	H	H	H	H
"5,5"	S	S	S	S	S	S	S	S	H	H
"6,6"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H	H
"7,7"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
"8,8"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp
"9,9"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	Sp	Sp	H	H
"10,10"	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
"A,A"	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp

賭けかたの基本　ベーシックストラテジー

統計学的に見た最善手を示した賭けかたの指針となるものが、ベーシックストラテジーと呼ばれる下の表。左端にある数字が自分のカード（の合計）で、上端の数字がディーラーのカードの値だ。これが交差する部分が最善手になる。なお、ヒット後でサレンダーできない局面での"Su"はヒットしよう。

ハードハンド／ソフトハンド（ディーラーのアップカード）

		2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
ハードハンド	~8	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
	H	H	S	H	S	H	H	H	H	H	H
	16	S	S	S	S	S	S	S	S	H	H
	11	S	S	S	S	S	S	S	S	S	H
	12	H	H	S	H	S	H	H	H	H	H
	13	S	H	S	H	S	H	H	H	H	H
	14	S	S	S	H	S	H	H	H	H	H
	16	S	S	S	S	S	H	H	H	Sp	H
	16	S	S	S	S	S	H	H	Sp	Sp	Sp
	17~	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
ソフトハンド	"A,2"	H	H	H	S	S	H	H	H	H	H
	"A,3"	H	H	H	S	S	H	H	H	H	H
	"A,4"	H	H	S	S	S	H	H	H	H	H
	"A,5"	H	H	S	H	S	H	H	H	H	H
	"A,6"	H	S	S	S	S	H	H	H	H	H
	"A,7"	S	H	S	H	S	H	S	H	H	H
	"A,8~"	S	H	S	S	S	S	S	S	S	S

見えないパラメーターが存在した！ ビーチバレーとやる気の関係

相手にしたときの強さを決めるのは、ボールパワーやアタックレンジといったバレーの基本能力値だけではないのだ！

やる気とは、"ザック島に行く"モードで遊んでいるとき，プレイヤー以外のキャラクター（これにはパートナーも含まれる）に設定されているビーチバレーに対する積極度のこと。たとえば，パートナーを前衛に出した場合、やる気が高いほうがブロックに飛びやすく、アタックも"どんびしゃ"で打ってくれることが多くなる。もちろん、対戦相手のやる気が高ければ、そのぶんこちらは苦戦を強いられることも覚悟しておこう。

とはいうものの、やる気は数値化されたデータが画面に表示されるわけではない。これを読みとるには、NPCキャラクターの表情をよく観察する必要があるのだ。下に，やる気に対応したキャラクターごとの表情をまとめておいたので，相手チームを選ぶ際には参考にしてほしい。

キャラクターの"やる気"はつねに変動している

バカンス中，同じチームと対戦しても、毎回強さが異なると感じたことはないだろうか。これは，NPCキャラクターのやる気がつねに変動しているからだ。変動条件はバレーの勝敗によるものがもっとも大きいが，ほかにもいくつかの条件がある。

また，キャラクターによって、やる気の初期値に差があることにも注意。具体的には，ヒトミやティナといったキャラクターはバカンスの序盤から強く，逆にかすみやエレナは最初のうちまったくやる気がない傾向にある。キャラクターの性格をうまくつかみ，ザック（お金）が不足しがちな序盤を上手に乗り切ろう。

■やる気度の初期値

かすみ	
ヒトミ	♥♥♥♥♥
エレナ	
レイファン	♥♥
クリスティ	♥
リサ	♥♥♥♥♥
ティナ	♥♥♥♥♥
あやね	♥♥



←対戦まえに，相手チームのやる気を必ずチェックしよう。

バレーの勝敗による変動

パートナーを除くNPCキャラクターは，プレーヤーとのバレーの勝敗によってやる気が変動する。こちらが勝てば相手のやる気が少しずつ上がり、負ければ少しずつ下がっていく。



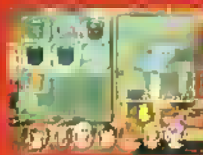
↑同じチー[illegible]に何回も勝つと、どんどん強くなる。



↓バカンス終盤は強いチームばかりが並ぶことに。

パートナーの変動はちょっと特殊

パートナーのやる気はほかのキャラクターとは異なり，なかよし度が反映される。なかよし度が高いほどやる気も高くなるのだ。なお、まかよし度はバレーの勝敗でも変動する。



↑[illegible]トナーのやる気も上がる。



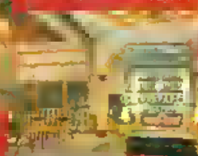
↓バレーに負けるとなかよし度も下がるから注意。

2回目以降のやる気度

バカンス2回目以降のやる気は、前回のやる気の最終値から影響を受ける。基本的に，前回より下がる傾向にあるが，"あした帰る"を選んだ場合は前回のやる気がそのまま引き継がれる。



↑[illegible]少しだけやる気が高め。



↓"あした帰る"コマンドを選ぶのはちょっと危険？

キャラクターの表情からやる気を判断しよう

ザック島内にいるNPCキャラクターの表情には、やる気に応じて3つのパターンがある。こまめにチェックして，相手チーム選びの参考にしよう。



ビーチバレースキルアップ企画

ビクトリーロードを君に! Xtreme

知ってるあなたはマニアック!? バレーのポイントを会話形式でわかりやすくお届けするぞ!

登場人物紹介



対戦型ゲームを愛する本誌編集。腕はイマイチ?



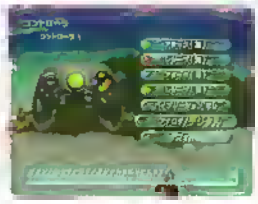
勝利にこだわる本誌ライター。パッド操作が苦手。

得点するにはどうすればいいのさ?

ノリック(以下ノ)　げんすー い!
げんすい(以下げ)　はいはい、どうしました?
ノ　だいぶバレーは勝てるようになったんだけど、なんかこう……しっくりこないんだよね。
げ　ま、勝てるんならいいんじゃないんですか。ザック(お金)は増えていくわけだし。
ノ　そりゃそうだけど。やっぱ上を目指したいじゃん。ときどき負けるのもムカつくし。
げ　じゃあ、プレイを見てみましょうか。
　そう言って、ノリックのプレイを観察するげんすい。しばらくして……。
げ　ははあ。わかりましたよ。まず、ノリックさんは**自分でレシーブ**してないんです。
ノ　だって、自分でレシーブするのって、怖いじゃん。レシーブはパートナーにまかせて、自分はブロックに飛んだほうがよくない?
げ　じつは、自力レシーブはけっこう簡単なんですよ。要は**コートの真ん中にプレイヤーを置いて、アタックのタイミングに合わせてBを弱押し(注1)するだけ**でいいんです。
ノ　ちょっとやってみるか。……おっ、ホントだ。コースを見なくてもだいぶ拾える!
げ　でしょ? つぎは、**相手の前衛が"いる"ところにロングトス**を上げます。
ノ　"いない"とこじゃなくて?
げ　"いる"とこです。んで、相手がブロックに飛**んだらフェイント、飛ばなかったらスパイク**を使い分けてください。
ノ　スパイクはどこに打てばいいのさ?
げ　**ストレート気味に狙う**ようにします。あらかじめトスを相手の前衛がいるほうに上げてますから、ちょうど相手の後衛がいないところを狙える(注2)わけです。
ノ　なるほど! **相手の後衛は飛び込みレシーブをするけど、取れないことが多いね。**
げ　このパターンは、アタックレンジの広いキャラクター(注3)なら誰でもできますよ。
ノ　うし! これでビーナス買いたい放題だ!

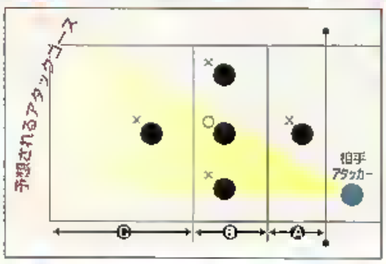
脚注

注1:ここでBを強押しししてしまうと、2アタックトスになりがち。弱押しが苦手な人は、ボタンの操作を"デジタル"にしてみるといいだろう。
注2:このゲームのNPCは、前衛と対角線上に移動するアルゴリズムを持っている。つまり、前衛の真後ろにスパイクを打った場合、そこには後衛がいない可能性が高いというわけだ。
注3:本文で紹介した戦術は、かすみ、あやね、レイファンといったアタックレンジの広いキャラクターに向いている。逆に、キャラクターがティナやヒトミの場合、トスを上げるところまでは同じ戦術になるが、スパイクの打ちかたについては下のカコミ(3-B)を参照してほしい。


←"オプション"でデジタル操作にすれば、レシーブが2アタックトスに化けるおそれはない。導入を検討してみてはいかが?

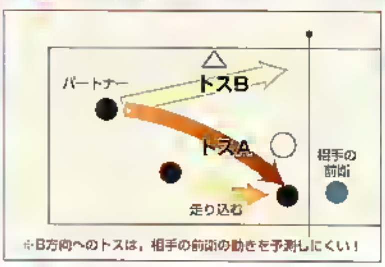
とってもありがちな得点パターン

1 レシーブは基本的に"プレイヤー"が行う



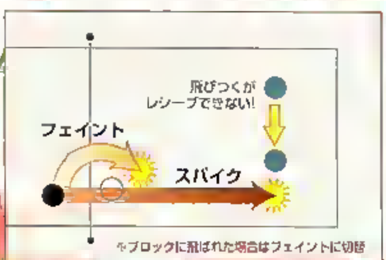

↑プレイヤーは、ネットからやや離れて、コートの中央に陣取る。この位置なら、相手の攻撃がフェイントとスパイクのどちらでも対応できる。

2 相手の前衛がいるほうにロングトス



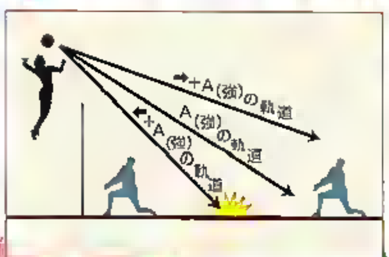

↑相手の前衛がこちらのトスについてきてくれないと、状況を把握しにくくなってしまう。そのため、あえて前衛がいるほうにロングトスを上げる。

3-A 相手コートの隅を狙ってスパイク! [アタッカーがパワー系以外]




↑正面にスパイクを打てば、ちょうど相手の後衛がいないコートの隅を狙える。もしも相手がブロックに飛んでいた場合はフェイントに切り替えよう。

3-B 相手の前衛の真後ろを狙ってスパイク! [アタッカーがパワー系]




↑パワー系はコースを突くことよりも、鋭角にスパイクを打つことのほうが重要だ。相手の後衛が飛び込みレシーブしてきても、届かないことが多い。

ミスを減らしてザックを稼ぎましょう!

アドバイスが効いたのか、おもしろいように勝てるようになったノリックだが……。

ノ　げんす〜い!

げ　はいはい、今度は何ですか?

ノ　つぎはパーフェクトを取りたい。

げ　わがままだなあ。ま、確かにパーフェクトは15万ザック（注4）も入りますからオイシイですけど。かなり繊細なプレイが必要になりますから覚悟してくださいね。

ノ　おう。まかせとけ。

げ　パーフェクトを狙うには、ありがちな失点パターンを理解しておく必要があります。まずはサーブに注目してみましょう。

ノ　サーブなんざ、適当にジャンプサーブやってればいいんじゃないの?

げ　わかってないなあ。**もしも相手チームにあやねがいたとして、あやねじゃないほうにサーブしてしまったら?**

ノ　そうか!　こっちの陣形が整ってないうちに、**2アタックのバックアタックで切り返されちまうわけか!**

げ　バックアタックはこちらのパートナーがレシーブしてくれることも多いんですが、100パーセント防げるとは限りません。万全を期すなら**サーブ方向も選んだほうがいい**でしょうね。

ノ　了〜解〜。

げ　ほかにも失点パターンはあります。たとえば、不測の事態が発生して、"ここでスパイクを打っても絶対相手にレシーブされる"ってなことはよくありますよね?

ノ　相手の後衛がコートの中央にいたり、前衛がやや後ろに下がっているときとかだろ?

げ　そのとおり。そういうときは、絶対にスパイクを打ってはダメ。もちろん、たまには得点できることもあるんですが、万一2アタックで切り返されると危険です。**いったんフェイントで相手にボールを渡しましょう。**

ノ　なるほどなあ。パーフェクトを狙うなら、絶対にレシーブをCPUまかせにしないプレイが必要ってことか。

ここで、これまた『DOAX』の担当ライターである、まさ兄いが登場。

まさ兄い（以下ま）　**相手チームを選ぶのも、大事な要素だと思うんだがのう。**

げ・ノ　まさ兄い!

ま　最近ハヤリの宮本武蔵も言ってたであろうが。「俺より強いヤツとは闘わない」と。このセリフにはいたく感銘を受けたもんさね。

げ　（……そうなのか?）ま、まあ、ノリックさんには必要な知識かもしれませんね。

ま　ノリックよ、汝に問う。ティナ&かすみチームとレイファン&ヒトミチーム、同時に現れたらどっちを選ぶさね?

ノ　う〜ん、わかんないなあ。

ま　迷わずレイファン&ヒトミを選ぶがよかろう（注5）。レイファンを前衛に出せば怖い要素はないからのう。一方、ティナ&かすみは、不測の事態が発生したときにちと怖いさね。

ノ　ふ〜む。**相手を選ぶところからすでに勝負は始まってる**、ってことだな。うし、がんばるぞ!

脚　注

注4：勝利時に加算されるザックは、3万+得失点差×1万+ナイスポイントが基本だが、パーフェクトのときは15万+ナイスポイントになる。

注5：相手にすると楽なチームは、こちらが使うキャラクターによっても異なる。たとえばアタックレンジの狭いパワー系の場合、吹き飛ばし能力の高さを活かすために、相手の体格が両方ともSランクのチームを選んだほうがいいなど。



←パワー系なら、体格がSランクのキャラクターを吹き飛ばしやすい。

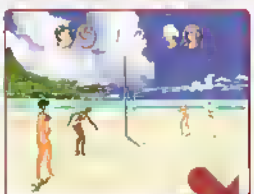
補足：キャラクターがレシーブ体勢をとったかによって、レシーブ成功率にも差が出る。とくに注意したいのは右写真。これは高めのボールを拾ったときに発生しやすい体勢で、レシーブ力の低いキャラはそのままボールを後逸してしまうことが多い。この体勢をとらないためには、キャラをやや後ろに下げればオーケーだ。





ちょっとの気配りで失点率が低下

サーブはどちらを狙うかよく考えて!



←CPUはサーブカット時にネット際まで詰めてくることがないので、どちらにレシーブさせるかを自分が選択することができる。

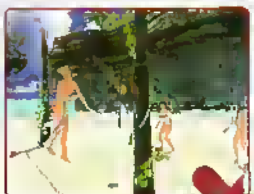


➡この場合、クリスティを狙ってサーブするのはあまり賢明な選択とはいえない。もしも相手に2アタックトスを上げられてしまうと。



←まだこちらの陣形が整わないうちにあやねのバックアタックが飛んでくるため、レシーブをパートナーまかせになってしまうのだ。

決める自信のないスパイクは禁物!



←アタック時に相手チームの前衛がやや下がっているときは要注意。どこにスパイクを打ってもほとんど必ず相手に拾われてしまうため。



➡そのまま2アタックトスを上げられると、プレイヤーはアタックの隙で動けず、やはりレシーブはパートナーまかせになってしまう。



←しかし、いったんフェイントで敵陣に返せば事態が好転。再びプレイヤーのレシーブから攻撃するチャンスが生まれるというわけだ。

相手チームもきちんと選ぼう

相手チームを選ぶ際のポイントとなるのは、バックアタック能力と体格。全体的に、パワー系は体格がM〜Lランクのキャラクターが、それ以外のタイプはバックアタック能力の高い相手が苦手である。

危険なチーム



ティナ&かすみはティナのパワーが恐怖。クリスティ&リサは両方ともMサイズで、意外にクリスティのバックアタックで失点することも多い。

安全なチーム

どちらのチームも、ボールパワーの低いレイファンorあやねを前衛に出せば楽勝。バックアタックで奇襲を受ける可能性も低いね。



微妙なチーム



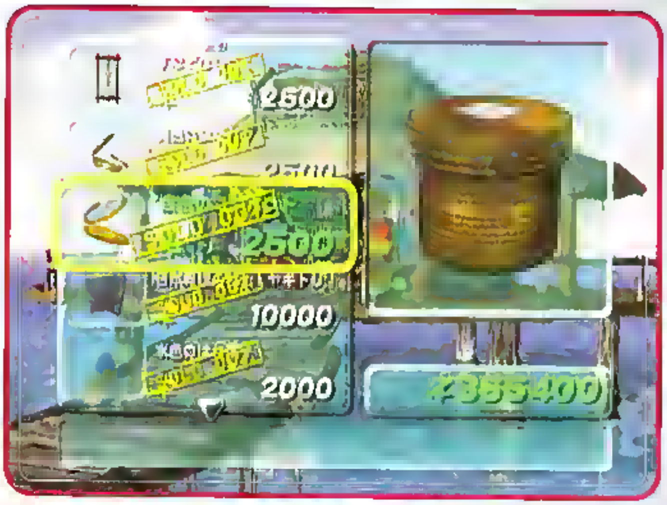
ヒトミ&エレナはパワー系で闘うとキツいが、それ以外のタイプなら楽勝。逆にあやね&かすみはパワー系だと楽勝だが、それ以外のキャラだと苦戦するかも。

ぼくのバカンス日記 No.1
MY VACATION DIARY

担当：まさ兄

総プレイ時間	62時間弱	パートナー	ティナ
所持金	300万強	プレイの基本方針	ギブ&テイク
プレイヤー	かすみ	バレースタイル	外角にレンジアタック

2週間でプレゼントをいくつもらえるか!?



決戦前夜 Day0

筆者が『DOAX』をプレイする際は、**ヴィーナスやエコーを渡す**、といった明確な目的がなくとも、誰かが好きなアイテムを見つけたら即購入し、夜のプレゼントはなるべく贈るように心掛けている。パートナーの乗り換えがスムーズに行えるという理由もあるが、やはり大きいのは夜にプレゼントがもらえること。いまとなっては、実質的にもらってうれしいのは店売りしていない水着だが、**雑貨やアクセサリーも誰から何が来たかをメモっておけば**、別の機会に大いに役立つ。コンプリートを目指す場合、水着が150を超えるくらいまではダブリも少なく、メモを作成しながら楽しく集めていける。

話題がそれたが、今回このような形で記事にするにあたって、いつもの漫然としたプレイを書き連ねてもつまらないと思い至る。そこで、いかに迅速に全員のなかよし度を高めて、どれだけ多くのプレゼントをもらうか、というテーマを設けてみた。

まずはキャラ選択。ふだんはテクニック系のかすみ、あやねを中心にプレイする筆者だが、今回はしばし考えてリサを選択。全般的に初期なかよし度が高いことに加えて、他キャラでは比較的組みにくいティナと最初から最高の仲であることが決め手となった。そして、下準備としてプレゼントを買いだめするためのプレイを敢行。ここで、**雑貨を中心に40個のアイテムを確保した**。もちろん、適当に買ったわけではなく、これまでに贈られてきたプレゼントを記入したメモから、誰かが"好き"であることが判明している品々だ。

バカンスの彼方 Day1～Day14

リサに対する初期なかよし度が低いのはクリスティ。全体的に底上げしながら、**クリスティのなかよし度を重点的に上げる**のが序盤の方針だ。

そしていよいよ始まったザック島のバカンス。けっきょく、初日はクリスティに遭遇することはできなかった。**ティナ以外のキャラは、会ってプレゼントしなければ初日の夜プレは絶望的**なので気にしないことにする。朝はかすみに"アメジスト"、昼はヒトミに"日本料理の秘伝「スキヤキ」"を渡し、バレーをして帰宅。7人にプレゼントを贈って就寝する。

2日目は念願のクリスティを発見。暗殺グッズの"ナイフ"を渡したらいきなり♪がふたつになる。夜にプレゼントをばらまき、**ほぼすべてのキャラが夜プレ圏内に入った**と判断。やや時期尚早だったかもしれないが、経験上、一度なかよし度が上がれば放っておいても維持される感がある。毎晩全員にプレゼントを贈っていれば大きな問題はなかろう（強気）。

3日目はティナ用のプレゼントが少ないことに気づき、慌ててマニキュア（ブルー）を購入。ヒトミにも使えるので迷わず買占めた。**マニキュアは相手のアイテム欄を圧迫せず、かつ日持ちする**のでとても便利。花もお買い得だが、1日で枯れるので買いだめできないのが難点だ。

4日目以降は夕方にプレゼント補充、夜に贈るというサイクルで2週間を過ごした。ザックもあったので資金稼ぎの必要もなく、一大テーマを意気込んで設定したわりにプレイは思いのほかあっさり風味（笑）。

いつものプレイと違ったのは、スタートダッシュを早めたことと、毎晩全員にプレゼントをしたことの2点。前者は意味があるだろうが、後者とプレゼント数の因果関係は不明。いつもより水着率は高い印象が残ったものの、偶然と言われればそれまでなのが悲しいところ。にしても**ヒトミとレイファンは驚異的な水着率である**。いずれにしてももう少し同条件でのプレイを重ねる必要がありそうだ。ほかに気づいたのは、一晩に贈られてきたプレゼントが最大で4つだったこと。ザックを含めれば5つ。これが上限なのか、ラッキーなのかも調査の価値ありと見た。

なお、一晩で4つのプレゼントがもらえたのは2週間中に2回あり、そのうち1回はすべて水着だった。ただ、この日は序盤も序盤のDay3であったことを付記しておく。なかよし度の天井は意外に早く訪れているようだ。

■2週間でもらった水着

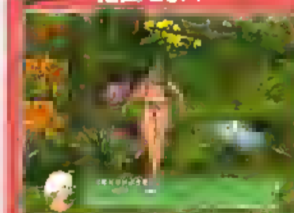
キャラ名	かすみ	ヒトミ	エレナ	レイファン	クリスティ	ティナ	あやね
水着	ブルームーン、しろつめくさ（スカート）	ケンタウルス、マーリン、フォックス、パピー、ヒドラ、ドラコ	ジントニック、ひなぎく	コンドル（スカート）、ネネ、パロット、ヘロン、スパロー	ブラッドストーン	カストル、ミントフラッペ	マイタイ、パンシー
その他(個数)	1	0	3	1	1	2	2
合計	3	6	5	6	2	4	4
水着率	66.7%	100%	40%	83.3%	50%	50%	50%

POINT 1 **プレゼントは買いだめせよ！**



"好き"なアイテムであれば、いちばんなかよし度が上がるのは雑貨。あらかじめ買いだめしておけば、すぐになかよし度を上げられるぞ。

POINT 2 **初期なかよし度を把握せよ！**



初期なかよし度を理解することは、より多くのプレゼントをもらうために重要。1プレイの密度を濃くすれば、コレクションもそれだけ早い。

POINT 3 **マニキュアは買い占めろ！**



プレゼントを贈ると、その子のアイテムがどんどん溜まってしまう。これを防ぐのが消費アイテム。なかでも腐らないマニキュアが超便利。

ぼくのバカンス日記 No.2
MY VACATION DIARY

担当：桃杏

総プレイ時間	77時間23分	パートナー	リサ
所持金	100万ザック強	プレイの基本方針	カジノでがっつり!
プレイヤー	あやね	バレースタイル	バックアタック重視

カジノでウハウハ！楽してガッツリ儲けます

自分はつねづね、楽して生きたい、楽して儲けたいと思っている怠け者である。それはザック島での生活においても同じこと。バレーでコツコツ稼ぐのは、正直面倒くさい。カジノでひと山当てて、グラビアモードだけで暮らしたいと思っている。そんなわけで、この日記は"カジノウハウハ日記"とさせてもらう。

カジノで楽して儲けましょー！

カジノメインなので、キャラクターは誰でもいいのだが、とりあえずお気に入りである、あやねちゃんにしておく。パートナーはリサ。最初からバレーやりたいんで、選択の余地はない。そんな感じ。

今回のカジノプレイの基本的な流れは、以下のような感じになる。

①まずは75万ザック貯める
②スロット"THE TARGET"に腹を決めてつぎ込む
③100万ザック以上となったらやめ、75万ザックまで買い物する
④2～3をくり返す

カジノで儲けたアブク銭で、水着やアクセサリーを片っ端から集めていこうという魂胆だ。もちろん、昼間はバレーで軍資金を稼いでいる。

カジノで挑戦するスロット"THE TARGET"は500、300倍と高配当だが、ー300、ー500倍もありえるハイリスクハイリターンな台だ。役自体もすぐに揃うので、手っ取り早く稼ぐことができる。儲けの大きい、**500BET×3で勝負するために、75万ザックまで軍資金が必要**なわけだ。

スロットの当たり率は、日によって異なる。当たりやすい日かどうかを見極め、勝負に出るか否かを判断するのが勝つための秘訣である。

ギャンブル生活半か丁か!?

●バカンス1日目

前回のプレイの貯金が100万ザックあるので、25万ザック分の水着、アクセサリーを購入し、早速カジノへ向かう。挑戦するのは、もちろん"THE TARGET"。まずは100BETで様子を見る。ー100倍が連発し、嫌な空気が流れる。しかし回し続けていると、100、300倍が出始めた。**マイナスも出やすいが、プラスも出やすい。**今日は当たり日のようだ。

連続当たりが出た時点で"**当たりの波**"が来たと判断し、1500BETで勝負に出る。予想どおり300倍を引き当てる。ここで100BETに戻し、つぎの波をうかがう。再び波到来の予感！ 1500BETで回すこと数回。500倍のビックウェーブ！ 200万ザックまで所持金を増やすことに成功。

今日の成果：＋109万9000ザック

●バカンス2日目

190万ザックあるので維持する。

●バカンス3日目

100BETで様子見するが、ー100倍、さらにはー500倍と嫌な感じ。波が来たようなので1500BETをすると、驚愕のー500倍！ その後、連続の300倍で60万ザックまで持ち直し、撤退することに。**今日はハズレ日だった。**

今日の成果：ー24万9000ザック

●バカンス4日目

昨日の負けが尾を引き、若干引け腰。初っぱなからー300倍3連発、さらにはー500倍まで出る始末。焦らず待っていると、当たりの波の予感。1500BETで300倍を引き当てる。180万ザックまで稼ぎ撤退。

今日の成果：＋99万9100ザック



●バカンス5、6日目

水着は揃ったようで、消費なし。エコープレゼント作戦へ路線を変更することにする。エコーを集めるか。

●バカンス7日目

130万ザックあるが、エコーのために貯金が必要になり、カジノへ。1500BETの300倍が出た時点で撤退。

今日の成果：＋59万2000ザック

●8日目

当たりハズレが交互に来るために、波が予測できない状況が続く。覚悟を決め1500BETで挑戦したところ、運よく500倍を引き当てる！

今日の成果：＋95万7900ザック

●9、10日目

200万ザックあるので維持する。

●11日目

当たりの波が来たと判断し、無謀にも3000BETの大勝負に出る！ が、ー100倍が! 直後に100倍を引き当て、肝を冷やす。再び当たりの波を予感して3000BETで挑戦！ー**500倍リーチで胃がキュ～となる**が、300倍を引き当て大勝ちを得る!

今日の成果：＋158万7200ザック

●12、13日目

400万ザックあるので維持する。

●14日目

エコーを買い占めるが、300万ザックが残る状態に。どうせアブク銭なので、ルーレットの大勝負に出る。**100万ザックを赤or黒に賭ける**が、見事に惨敗。300万ザックを3回のルーレットで失うことに…。

今日の成果：ー300万ザック

最後の負けはお遊びとして、13日でのカジノの**成果は+498万6200ザック**の大勝ちと言っていいのではなかろうか。うまく当たりの波を読んで、ひと財産儲けようじゃないか!

POINT 1 運だけじゃない！当たりの波を感じろ



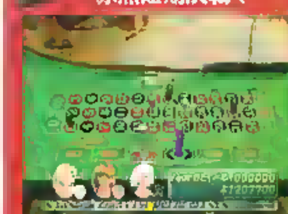
このスロットは、当たりとハズレが集中しやすい。当たりが出始めると、連続して当たることが多い。当たりはじめたら、勝負に出よう！

POINT 2 引き際が肝心 マイナス覚悟で撤退



500BETで負け75万ザックを下回ると、抜けるに抜けられない状況になる。しかし、負けは連続しやすい。その日はあきらめ、撤退しよう。

POINT 3 100万の大勝負 赤黒短期決戦！



ルーレットは最高で100万BETできる。赤か黒かの1点勝負で、何百万ザックという大勝ちもできるのだ。確率は約5割。最高の運試しだ。

ぼくのバカンス日記 No.3
MY VACATION DIARY

担当：善之字元帥

総プレイ時間	68時間	パートナー	リサ
所持金	約100万ザック	プレイの基本方針	バレーでがっつり
プレイヤー	ティナ	バレースタイル	ブロック放棄の2アタック

ビーチバレーで41戦無敗を目指す!



やっぱり水着も欲しい！

ストイックな見出しから始まった私のバカンス日記ですが、バレーばかりやってるわけじゃありません。当面の目的はティナの水着をコンプリートすること。使用キャラにティナを選んでいるのは、バツキンのグラマー美女という点もなきにしもあらずですが、やはりバレーの能力が偏ってることがいちばんの理由ですね。私はどうやら"バランスがよくて何でもできる"キャラにおもしろみを感じず、長所と短所がハッキリしているほうが攻略のしがいがあると考えるタイプの人間のようです。

話を戻しましょう。私のプレイスタイルは、バカンス2回が1セット。1回目でとことんバレーをやりつつザックを貯めて、2回目でプレゼント攻勢を仕掛けるのが狙いです。現在、ティナの水着は204着集まりましたが、プレゼントでまだまだザックが必要なため、バレーをガンガンやらないと赤字が出てしまいます。

限界まで稼ぐ

さて、皆さんは1回のバカンスでバレーを何試合できると思いますか？　39試合（13日×3日）+初日の1試合=40試合と考えた人はまだ甘い。**ティナの場合、いきなりリサの案内を断って、初日の朝フェイズでリサをパートナーに誘うという手がある**んです。こうすれば、初日の昼フェイズにも試合ができますから、14日のバカンスで41試合が可能なんですね。私は1回のバカンスで究極までザックを稼ぎたいので、よくこの手を使っています。

究極ついでに、1バカンスで稼げるザックの限界値についても考えてみましょう。基本的に、試合ごとの収入は、パーフェクト勝利で15万ザック、7点分のナイスアタックで7000ザック、ジャンプサーブのナイスポイントで1万2000〜4000ザック。これらを合計した16万9000〜17万1000ザックに、吹き飛ばしポイントが加算されますから、**1試合の上限は平均18万ザックくらい**になるでしょう。これを41試合くり返すと……なんと**738万ザック!** 私も738万目指してがんばってみましたが、現在のところ、604万ザックが自己ベストです。もちろん、全試合に勝利していることは言うまでもありませんが、やっぱりときどき1〜2点落としてしまいますね。

プレイ中、ちょっと不思議に思ったのが、**なぜかスコアが5-0の状態から1点失うケースが多い**ことです。6-0なら、パーフェクトを狙うあまり緊張したとも考えられるのですが、5-0でミスするのは不自然です。もしかして、5点差がつくとCPUが強くなる措置でも取られるんでしょうか。単なるジンクス（オカルト？）である可能性も高いんですが、疑問は深まるばかりです。

新戦術の追求

ここで、現在研究中の新戦術についても紹介しておきましょう。それは、**プレイヤーをつねにネット際に配置して、レシーブをパートナーにまかせる**というものです。36〜37ページでも説明しているように、最近主流になっているのは"プレイヤーがレシーブし、プレイヤーが3アタックする"戦術ですから、それとはまったくコンセプトが異なります。

新戦術（パートナーレシーブ戦術）のキモになるのは、右スティックの操作です。通常、右スティックはパートナーのシフトを変えるときに使うもの、という固定概念があると思いますが、**じつはパートナーは自由自在に動かせます**（要するに、シフトチェンジとは、最後にレバーを入力した方向にパートナーが移動していくだけのことなのです）。これを利用すれば、**任意のポジションにパートナーを配置することも可能**です。

そして、パートナーのレシーブからそのまま2アタックトスを上げさせて、**相手の前衛がスパイクの際で動けないところに鋭角のスパイクを叩き込みます。**このスパイクは決定率が高く、試合の時間を大幅に短縮してくれます。おそらく、従来型の戦術で全部パーフェクトを取るよりも効率的な稼ぎかたになるでしょう。

しかし、この戦術にはふたつの問題が残っています。まずひとつは、操作が複雑なこと。**左右のスティックを同時に動かさなければならない**ことは大きな負担になりますし、2アタックトスの指示タイミングもシビアです（Bを強押ししたとき、タイミングが早いとプレイヤーまでレシーブ体勢をとってしまうことがあります）。そしてもうひとつの問題は、**パートナーの操作時に、なぜか位置が固定されたまま動かない可能性がある**ことです。こちらは現在のところ原因不明の症状で、残念ながら解決の糸口も見つかっていません。

もしもこのあたりの問題が解決したら、そのうち本誌でも戦術の詳細を紹介していきますね。

POINT 1 水着のコレクション数はどこで確認する？



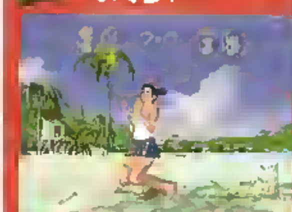
バカンス中に現在の水着数を数えるのは面倒ですが、"ひとりでバレー"の水着選択画面で数えればけっこう楽ですよ。50音順に並んでるし。

POINT 2 バカンス初日に2試合こなす方法



最初にリサの案内を断って、朝フェイズでリサをパートナーにすれば、昼フェイズから対戦できます。究極までザックを稼ぎたい人はどうぞ。

POINT 3 1試合の最高賞金はいくら？



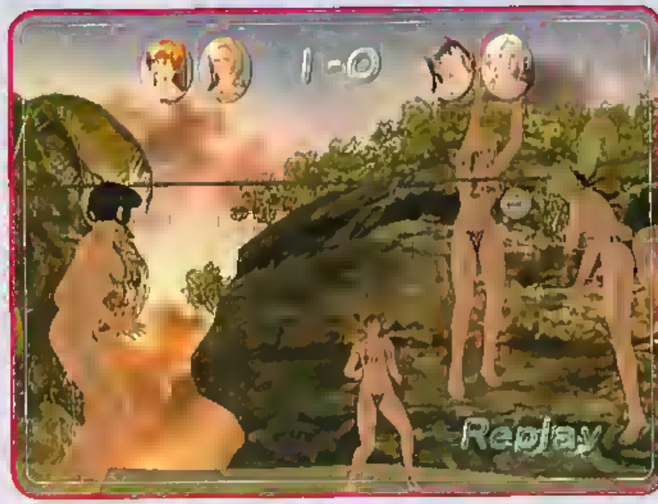
パーフェクトでおよそ18万ザック程度が標準的ですが、吹き飛ばしで稼ぎやすいパワー系なら、20万ザック以上稼げることもあります。

ぼくのバカンス日記 No.4
MY VACATION DIARY

担当：ノリック

総プレイ時間	67時間	パートナー	ティナ
所持金	8000万ザック強	プレイの基本方針	グラビアでまったり
プレイヤー	リサ	バレースタイル	2アタックでキメキメ

リサのヴィーナスを1バカンスで何人に渡せる？



リサの究極水着、ヴィーナスをみんなに着せる……。これぞ男子の本懐だろう。とはいえ、このヴィーナス、なかなか受け取ってもらいない水着のひとつ。そこで今回のバカンスは、リサでプレイして、何人にヴィーナスを渡せるのかを検証してみた。

好みのプレゼントでなかよし度アップ!

プレイヤーキャラはもちろんリサ。リサの初期なかよし度は、ほかの女の子に比べると高い場合が多い。プレゼントしやすいキャラなのは、TeamNINJAの粋な計らいか？

プレイの基本方針としては、**①まずはプレゼントでなかよし度をアップさせる。♪マーク確認のためにも、手渡しでプレゼントする。②♪マークがふたつになってからも、最低ふたつはお気に入りのアイテムを贈ってからヴィーナスを手渡す**という手順で敢行してみた。

渡すプレゼントだが、確実に好きであろうものしか渡さないこと（今回の記事を参考にしてほしい）。もしその日に、好みのものがお店にないようなら、その日のプレゼントは諦めること。**好きか嫌いかわからないものを無理にプレゼントして嫌われるのは最悪の展開、愚の骨頂**だ。

1～3日目 アクセサリーを贈る

●バカンス1日目

ティナとペアを組み、バレーでもなかよし度を上げることにした。朝はアクセサリーショップに行き、各人の好みであろうアイテムを購入。ヒトミ、ティナの好みのものがなかったので、5点のみ購入。クリスティがいたので、黒いスニーカーを手渡す。♪はなし状態のままで変化なし。開けてもくれなかった……。

昼、バースアイランドにいたあやねにマニキュア（パープル）をプレゼント。♪がひとつからふたつに。

夕方はティナとバレーボール。6対1で勝利。完全試合ならず……。

夜、渡せなかったプレゼントを、ホテルで贈る。かすみにピンクのキャンバススニーカー、エレナにマニキュア（ホワイト）、レイファンにチョウのかみかざり（黄）の計3点。

●バカンス2～3日目

基本的に1日目と同様なプレイ。朝にアクセサリーショップに行ってアイテムを購入。**自由行動できる3フェイズは手渡しで、夜に残りをプレゼントするという形だ。**3日目までに確認できた♪は、かすみ、エレナ、レイファン、あやねが♪×2。エレナから水着がプレゼントでくるが、まだまだ気が抜けない展開だ。

4日目以降は雑貨アイテムで勝負

●バカンス4日目

4日目には待望の雑貨屋、Zack of all tradeが開店。色から判断するアクセサリーと違って、それぞれの趣味を反映したアイテムが並ぶので、**なかよし度の大幅アップが見込める。**すでに♪×2になってから、ふたつプレゼントをしたかすみ、エレナに最後の攻勢を仕掛けるため、ピンクのホネガイとドルフィンシーワールドのチケットを購入。そのほか買えるだけのアイテムを購入した。

夜、これは大丈夫、好きだろうというアイテムを贈り、寝る寸前に恐怖のメッセージが……。"あやねが紫の巻き貝を捨てました"と……。**紫だから大丈夫と思ったんだけど、色だけにとらわれてはいけません。**

●バカンス5日目

さて、今日は第1次決戦の日！かすみとエレナにヴィーナス手渡しを敢行しました。受け取ったときの反応は、もちろん最悪のもの。とはいえ結果は寝るまでわからないので、雑貨屋とアクセサリーショップでアイテムを購入。昨日、プレゼントを捨てたあやねの♪の数が気になるので、マニキュア（パープル）をプレゼント。捨てたものの、♪はふたつのままだったので、なかよし度に変動はなさそう。ちょっと安心。

夜、パートナーを組んでいるティナにもヴィーナスをプレゼント。**祈りつつ"寝る"を選択。結果、エレナ、ティナには捨てられました。かすみはオーケーだった**のが救いです。

●バカンス6日目以降

ほぼ全員♪がふたつ、しかもプレゼントもばっちり配ったところで、**ヴィーナスの連爆。**レイファン、ヒトミ、あやねに手渡し敢行。結果は**レイファンのみプレゼント成功。**

残る4着をプレゼントするために、失敗した女の子にもフォローでプレゼント攻勢。7日目にクリスティにヴィーナスを贈るものの失敗。8日目には、1回失敗したヒトミとエレナに再挑戦。ヒトミはゴミ箱……、**エレナ様は受け取ってくれました！**

最後の1着はティナにホテル経由でプレゼント。敢えなく玉砕……。ヴィーナス在庫がゼロになった時点で、心の中でゲームオーバー。

結果としては**3勝7敗で勝率3割。**そこそこの数字だとは思うけどどうだろう。いろいろヒントもちりばめたので参考にプレイしてほしいな。

POINT 1 プレゼントは好きなものだけに的を絞ろう!



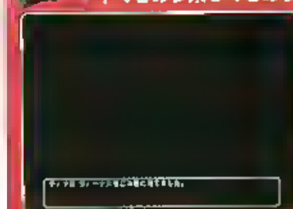
なかよし度を高くするにはプレゼントが必須なわけだが、確実に好きであろうものをしっかり見極めること。なんとなく好きそう、ではダメだ！

POINT 2 ♪マークに注目 ふたつ以上でも不安かも



なかよし度を判別するには♪マークの数しかない。♪がふたつになっても、それが最高状態なのかわからないので、さらなるプレゼントを。

POINT 3 捨てられる恐怖 辛くもあり楽しくもあり



たとえ水着がゴミ箱に直行となっても、そのバカンス中に再度♪ふたつ以上にすることは意外と簡単。諦めずにプレゼント！が必勝法かな？

Team NINJA FREAKS

チーム ニンジャ フリークス

第8回

『DOA』を振りかえる その5 曲げぬ哲学が曲がった日とは？

アーケード版『DOA2』稼働の約1年後、PS2への移植が発表された。親和性の高いドリームキャストではなく、PS2が選ばれた理由とは？　お馴染み板垣氏に当時を振り返ってもらった。

2000年3月30日、『DOA2』が家庭用ハードに移植された。ドリームキャスト互換基板であるNAOMIで制作されただけに、まずはドリームキャストで発売されると思っていたファンも当時は多かったはずだ。しがしTeam NINJAが選択したのはPS2だった。そのハード選択の意味とは？　また、後発となったドリームキャスト版の真意とはいったい？



←PS2、ドリームキャストとマルチに展開された『DOA2』。しかしその真意は、ほかのマルチタイトルとはまったく違う意味を持つ。

つねに最強マシンを愛す Team NINJAの法則発動！

──コンシューマー版『DOA2』ですが、最初にPS2で出しましたよね。

板垣　PS2の性能が公表されたときから、『DOA2』はPS2向けに出そうと思っていました。アーケード版はNAOMIで作ったので、当然ドリームキャストのほうが親和性が高い。しかし、僕らは勝つために格闘ゲームを作っているわけだから、"移植のしやすさ"でハードを決めてもしかたがない。

　だから、単に高性能なハードはどっちだということです。公表されたPS2の性能は、確かに凄まじいものがありましたね。勝手知ったるドリームキャストの性能と見比べてみて、「これは段違いだなぁ」と思いました。

──ハードの性能に惹かれたと。

板垣　ええ。それだけですよ。国内のPS2向けに作ることを決めたのが1999年の12月末でした。2000年3月4日のハード発売と同時に出そうと。逆に北米ではPS2の発売が2000年後半と言われてましたから、そこまで待ってはいられないよ、ということで北米ではドリームキャスト用を開発しました。PS2がない以上、ドリームキャストが北米最強のマシンですから。

──つねに最強ハードを選択してきたTeam NINJAだけに、PS2での制作はいまにしてみれば当然って感じですね。

板垣　そうですね。しかし時間がなくて本当に大変でしたよ。公表されていたPS2の性能がとても高かったから、これならNAOMIのエミュレーターを作ってしまえば、2〜3ヵ月で十分作れるなと思っていたんですよ。しかし実機を触りだしてみると、どうやら話が違うぞ？と。最初はNAOMIフォーマットのデータをそのままPS2上で動かすつもりだったんですが、パワー不足で動かなくてあきらめました。2週間で方針変更して、PS2ネイティブなデータフォーマットに変えてと……とにかくめんどくさい開発でしたよ（笑）。

──ほかにもなにか苦労された点は？

板垣　やはり支援ライブラリがなにもなかったという点ですね。ただ「ないない」言っててもしがたないんで、マルチストリームシステムから、何から何まで作りましたよ。『DOA2』ってシームレスにドラマとバトルがつながっていくことが大事なんだけど、そのためにはディスク上からボイスデータやグラフィックデータを、いくつも同時に読み込めるようにしないといけないんですね。ロード時間が入ったら演出が台なしですから。あの時期のソフトには珍しくDVD-ROMを採用したのも、データ転送レートを稼ぐためだったんです。DVD-ROMのほうがCD-ROMより転送速度が若干速いですから。

──ドリームキャストも、搭載メモリが減って、大変だったということは？

板垣　もちろん大変だったけど、ドリームキャストはCRIさんのADX（マルチストリームシステム）があったからそれほどでもなかったかな。グラフィックのメモリは、まあうまいこと減らしましたよ。圧縮比率を変えたり、オーバーラップの解像度を落としたりと、細々したことの積み重ねです。あえて苦労した点を挙げれば、ドリームパスポート2かな（笑）。

──開発での苦労というのは、それほど多くはなかったんですね。

板垣　そうですね。あのころでいちばん思うのは、我々Team NINJAとプロモーションサイドとのあいだで、意識の乖離が激しがったことですね。僕らはいまも昔も、強い格闘ゲームを作りたいだけなんだけどね。

　だから当時のコピーは大嫌いなんですよ。PS2版のお披露目で、僕が登壇するときのキャッチコピーが、"7000万ポリゴンの衝撃"という、わけわかんない物になってたんで「やめてくれ」と言いました。だってそんなにポリゴン出るんなら、余裕でNAOMIをエミュレートできる（笑）。「ウソはよくないだろう、変えろ」と言ったんですが「もう変えることができません」というので呆れました。そんなのデータをちょっと変えるだけじゃないですか。

　ドリームキャスト版に至っては"お前の負けだ"ですから。いくらなんでもお客様に失礼でしょう？　べつにユーザープロファイルのために待たせたわけでもないし。とんでもないキャッチコピーですよ。秋葉原にドリームキャスト版『DOA2』を買いに来たお客さんが、店員さんに「お前の負けだ、ありますか？」と聞いたことがあったそうですよ。本当にファンの方には申し訳ないことをしたと僕は思います。

　だから『DOA3』以降のキャッチコピーはすべて自分たちで決めるようにしました。プロモーションスタッフの意見も交えますが、最後はぜんぶ自分らで決めます。僕たちのチーム自体のCI"たたかうひとへ。"もそうだし、商品

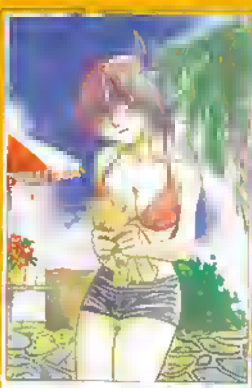
From Readers Illust FREAKS

板垣さんの語りの熱さ故、イラストフリークス、ちょっと縮小してしまいました。でもイラスト紹介はこれからも続けていくので、皆さまのお便り、待ってま〜す。



●東京都　三橋はつみ

←すっかり常連ですね。質の高いイラスト、いつもありがとう。こんがり焼けたレイファンちゃんでした。



●大阪府　底王改

←イラストへの熱、伝わってきました。しかし、あやねちゃん大人気ですなぁ……。次号もよろしくです。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

のキャッチコピーもそうです。だから以前とはだいぶ違って見えるはずです。『DOAX』なんてわかりやすいでしょ、"ごめんあそばせ"ですから（笑）。

すべてはファンのために
哲学を曲げたドリームキャスト版

――ドリームキャスト版は、やはりファンの要望に応えたわけですね？

板垣 ドリームキャストに出せない事情があったわけじゃないんですよ。でもPS2で出さないと僕らの哲学を曲げることになる。開発集団にとって、もっとも重要なもののひとつは哲学です。これを曲げたら組織というのは壊れてしまう。しかし、北米ドリームキャスト版が出ているのに、なんで国内版は出ないのか、というユーザーの声に「哲学だから」と答えても、わかってもらえないですよね。だからPS2で目標を達成したあとにはなりましたが、国内でもドリームキャスト版をリリースすることにしました。そういう意味では、いま思うと『DOA2』はTeam NINJAを取り巻く環境の変化を感じたゲームですね。『DOAX』のようなファンに向き合ったものの作りかたや、プロモーションのしかたを学ぶきっかけになったソフトでしたね。

――『DOA2HC』もありますが、これはいったいどんな開発経緯が？

板垣 あれは2000年後半に出したアメリカ版をベースにしています。アメリカ版は時間がずいぶんあったので、日本版を一から作り直しました。で、ずいぶんいいものに仕上がりましたので、日本のファンにもこっちのバージョンで遊んでほしいなと。結果、たくさんの方に遊んでもらってうれしかったです。

『DOA2』と『DOA2HC』の中身は、技術的にはぜんぜん違うんです。外見は同じに見えるかもしれないけど。僕ら的にPS2でのスタンダードなエンジンを完成させたのが『DOA2HC』です。

――『DOA2』シリーズは全体でどれくらい販売されたんですか？

板垣 世界で200万本ですね。ふたつのハードで出したのは、マルチプラットフォームでの展開を考えていたわけでなく、つねに最新のハードを追いたいという自分たちの気持ちと、置き去りにしないでくれというファンの気持ちに応えた結果でしかありません。

じつは『DOA2HC』をPS2向けに出したあと、セガさんからドリームキャスト向けにも出してほしいとお願いされまして。ありがたい話でしたが、つぎを作りたかったし、さすがに辞退させていただきました。

――アーケード版のキーワードは勝負でしたが、家庭用はいったいどんなテーマが込められていたんですか？

板垣 勝負というテーマは変わりません。まえも言ったように、全員の注目をひきつけたうえで、なおかつ勝つ。F1で言えば、観客のいないコーナーで抜いてもしかたないわけですから。メインストレートの大観客席の前でぶち抜いてやろうと。

結果はというと、残念ながら『DOA2』では勝てませんでした。スリップストリームに入ったところで、第1コーナーになっちゃったみたいな感じでした。しかしレースは1周じゃないですから（笑）。ご存じのとおり、ちゃんとつぎのラップ（『DOA3』）でぶち抜きました。そういう視点で見れば、『DOA2』は『DOA3』の勝利の礎となったゲームなんだと思います。（2003年1月10日収録）

From Players' Side プレイヤーサイドから…… もうひとつの『DOA』ストーリー

いまさら何を語れというのだ。全部で3作発売された『DOA2』は、満足のいく移植である。終わり！ ……そう言いたいところだが、問題はこれらが発売された時期にある。そう、PS2版ならびにドリームキャスト版は、アーケード版がいまだ現役タイトルとして稼働中に発売されたのだ。これはとくに、『DOA』を対戦ツールとしてとらえるヘビーユーザーたちに衝撃をもたらした。ゲームセンターで勝ち抜くために、1ドットでも多く体力を削るコンボを開発するために、彼らはコンシューマー版を用いたのである。

通常、アーケードゲーマーが移植タイトルを購入するのは、ライトユーザーが購入するのと少々意味合いが異なる。ライトユーザーが新コスチュームや新タッグ投げといった追加要素を楽しむのに対し、アーケードゲーマーはじつのところほとんどプレイしない。彼らは移植タイトルに、"記念碑"としての役割しか求めていないのだ。



⬆コンシューマー版のトレーニングモードはかゆいところに手が届く仕上がり。ヘビーユーザーも大満足である。

いまにして思えば、開発サイドもまた、こういったストロングな遊びかたを前提としてコンシューマー版を制作したのではないかとさえ思う。たとえばトレーニングモードの操作性。ヒット数やダメージの表示といった基本的な機能は当然だが、位置関係のリセットやCPUキャラクターの反応など、マニアが欲するものがそのまま搭載されている。「素材は提供しました。満足いくまで研究してください」という開発陣の声が聞こえてくるようだ。

さて、こんなコンシューマー版『DOA2』シリーズの中で、PS2の『DOA2HC』だけはやや毛色が異なる。もっとも大きな変更点は、これまでデンジャーゾーンステージ（四方を爆破壁に囲まれたリング）しか選択できなかったタッグバトルに、新ステージが追加されたこと。従来から多彩なステージで2on2を闘いたいというファンの要望は多かったが、それがついに実現されたわけだ。新ステージには傾斜やスリップ地形（クリティカルヒットが発生しやすい足場）が配置され、タッグバトルはさらに進化していった……。

以上をもって、一大ムーブメントとなった『DOA2』の歴史は幕を閉じる。しかしすでに、プラットフォームをXboxに変え、つぎなる歴史は刻まれ始めていた……。

（文責：善之字元帥）

つっちーのTeam NINJAってこんなところ



土原 恵里子 販売事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

私とTeam NINJAをつないだもの。

『DOA2』が発売された1999年は、私にとってもっとも思い出深い年といっても過言ではアリマセン。その年の春、"広報"という仕事に就いたものの、「コウホウってなんだろう？」と、あまりよくわかっていなかった私は、業務用のセクションが忙しくしてるのを隣りの部署で「大変そうだなぁ〜」と、ぼけ〜っと眺めていました。そのあと自分に降りかかってくるとは知らずに……（笑）。

最初に『DOA2』で衝撃を受けたのは、その年の秋に開催されたAMショー。大きいスクリーンで流れたデモに釘付けでした。そのときもまだかなり他人事だったんですけど（笑）。それが2000年の新年早々、他人事だった『DOA2』がわが身に降りかかり、びっくり！ 2月の正式発表から発売までの約2ヵ月間、すべてが初めての経験で、ちんぷんかんぷんな中、つぎからつぎへと押し寄せる取材、原稿、依頼の嵐……必死でした（笑）。でも、無事に発売日をゲームショウ会場で迎え、いま振り返っても、じつはただがむしゃらにやってただけなんですが、自分なりの達成感をすごく感じたのを覚えています。そのときです、「広報ってもしかしておもしろいかもしれない！」と思ったのは。そしてこれが私とNINJAの始まりでした♪

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！ お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係



特別対談 MS林氏×TECMO板垣氏

Xbox Loveが閉塞感をうち破る！

マイクロソフト（以下MS）でライセンシーとの連繋を統括している林氏とサードパーティーの雄、テクモ板垣氏の対談が実現。Xboxへの愛、そして今後に迫った！

ハードを普及させるには魅力的なソフトが必要だ。ファーストパーティーのソフトはもちろん，ライセンシーのサポートも重要となる。そんな重要なライセンシーとの橋渡し役を務めているのがMSの林氏である。もちろんテクモ板垣氏との親交も深く，そんなふたりの対談企画が実現した。それぞれが持つXboxへの愛を思う存分語っていただいた。

Xboxはオープンなプラットフォーム

——まずは，おふたりの出会いから教えてもらえますか。

林　まだXbox事業本部が笹塚にあったころのミーティングで初めてお会いしました。2年ぐらいまえかな。

板垣　あのときはアメリカ版のコントローラーの悪口言いに行ってたんですよね（笑）。そのときは挨拶だけだったんですが，『DOAX』と『NINJA GAIDEN』のお披露目のときにステージでごいっしょして，この人いけてるなって思ったんです。僕自身Xboxをすごく応援しているのでいろいろ言ってたのですが，MSは堅い人が多いみたいで。でも林さんは違ったんですよね。熱かった（笑）。こういう人がどんどん出てくればXboxも勢いが出てくると思ったので，本当は握手1回でいいのに2回もしちゃいました。

——『DOAX』を出すことにMS的に議論はなかったのですか？　全員女性で水着のゲームですが。

林　ほとんどなかったですねえ。

一同　（笑）

板垣　すばらしいことですよ。

林　最初名前だけ聞いたときはどうなんだろうと思いましたが，映像を見て一発で出していただきましょうとなったんです。やっぱりクオリティーが高かったですから。

——では出すことにぜんぜん問題はなかったのですか？

林　う～ん，唯一あったとするとクリスティのオープニングムービーですかね。あれは若干協議がありましたが，倫理担当のスタッフが見て絶対に問題ないという話だったのでそのままいきました。

——それは日本の場合ですよね。アメリカはどうでした。

林　むこうはレーティングがあるのでそれに合わせればいいんですが，日本の場合はまだCEROに関して浸透してない部分があるので，メーカーとしても若干配慮が必要かなと思います。ただこれは，板垣さんと仕事をするうえでは避けて通れないことですから（笑）。『DOA3』もじつは，日本語版のレーベルにはいろいろなバージョンがありましたから。

——噂の幻バージョンですね。

板垣　こういうお色気とか，セクシーなものを扱うときに大切なのはどれだけ見えてるかということではなく，どう感じるかということなんですよ。それを見てハッピーな気持ちになるならぜんぜんオーケーだと思うんです。そういう部分をMSさんにわかってもらえて，「DOAX」を問題なく出せたことがいちばんうれしいですね。すごくオープンなプラットフォームですよ，Xboxは。どこのメーカーも自由に作ってるんじゃないかな。だから楽しいですよ。

林　僕らはもともとソフトウェアの会社ですが，今回エンターテイメントの世界に初めて入って，自分たちの知らない部分がたくさんあったと実感してるんです。だから，僕らの仕事はクリエーターがキャンバスに自由に好きな絵を描ける環境を作ることだと思うんです。ビル・ゲイツが以前僕らに，Xboxの成功はゲームクリエーターの人たちに自由にソフトを作れる環境を提供できるかどうかにあると言ってました。それは非常に大切な部分ですよね。

——『DOAX』効果というのはMS的にはどうだったんですか？

林　『DOA』の外伝的作品ということで，ハードの売上には直接結びつかないだろうと思っていたんですが，1月23日にハードがどんと売れて，非常に驚いてます。新たなユーザーを作ってくれましたね。

——『DOAX2』の予定などはあるのですか？

板垣　僕は作りたくてしょうがないけど，今年は『NINJA GAIDEN』を出さないといけないからなぁ。

——『NINJA GAIDEN』はアメリカで受けそうなタイトルですよね。

林　僕ら的には去年のE3でも『NINJA GAIDEN』を前面に出したかったんですけどね。映像がすばらしかっただけに『DOAX』のほうが盛り上がりましたから，一瞬みんな『NINJA GAIDEN』を忘れてしまったと思うんです。今回アメリカと日本でリリースされたので，やっとユーザーも我に返ってくれただろうと。

板垣　僕が我に返ってないかも（笑）。

——E3には出展するんですよね？

板垣　E3では大々的にお披露目しますよ。絵コンテも林さんに見せていますし，制作順調です。『DOA code:Cronus』も出展します。

——映像を出せるんですか？

板垣　そうですね，どういう作品なのかも発表します。もう正式タイトルも決まっていますから。僕はプロデューサーとは言ってますが，自分でとことんやっちゃうタイプなので，今年も忙しい年になりそうですね。



TECMO Team NINJA リ

板垣 伴信

PROFILE
テクモの執行役員，Team NINJAリーダーを務める。『DOAX』の開発が終わり，現在は『NINJAGAIDEN』，『DOA code:Cronus』を鋭意開発中。

Xboxへの共感が僕らがソフトを作る理由です。

自由に絵を描けるキャンバスを開発者に提供したい。

Xboxは多くの人に支えられたハード

――以前，板垣さんはマイクロソフトにはもっと愛を持ってゲームを作ってほしいとおっしゃってましたよね。

板垣　Xboxは今後どうするという話のなかで言ったんですが，ハードの場合まずソフトありきですから。ハードは大きくても小さくても何でもいいから，いいソフトをたくさん作る必要があると思うんです。それには，まずファーストパーティーであるMSさんに率先して作ってほしいなぁと。サードパーティーである僕みたいな人間が損益度外視して作っているわけですから，ファーストの人はもっとがんばってXboxを愛してるソフトを作ってほしいですね。

林　うちにもいい人材はたくさんいます。僕としては今後に期待していただきたいと思っております。いま僕たちは，これまでのXboxの状況を振り返り，なぜそうなったのか，制作だけではなく営業やマーケティングを交えて話し合いをしています。今後Xboxをよりよいものにしていくためにも，そこから何がよかったのか，悪かったのかを洗い出し，つぎにつなげる準備をしています。僕らセールス・マーケティングチームはサードパーティーの人々からいろんな勉強をさせてもらいました。テクモさんとも3作いっしょにやらせてもらって，僕らなりにどんどん吸収しています。

それはMSの内部チームも同じで，強烈なサードパーティーのゲームを見て，自分たちのハードでこんなこともできるんだという部分がわかり，その上を行こうとしています。ようやく動き始めた段階なんです。確かに時間はかかってしまいましたが，いままでがんばってきた部分が，これから報われてくるんじゃないかと思います。Xbox Liveもユーザーのおかげでβテストを終えて本サービスに入れました。Xboxはいろんな人に育てられ，支えられているプラットフォームだと思います。

――Xboxは発売から，まだ1年経っていませんからね。

林　先日の週刊ファミ通にも載っていたのですが，2002年の発売タイトル数が68本で任天堂のゲームキューブと同じなんですよ。こんなに出せたんだって自分でもちょっとびっくりしました。もちろん，これは自分たちがすごいのではなくて，いろんな人に助けてもらったおかげなんですが。確かに，30数万台という数字はソニーさんのプレイステーション2の千数百万台と比べると差がありますが，1年間でここまでいろんな人に助けられたプラットフォームはXbox以外ないんじゃないでしょうか。パソコンのウインドウズもハードウェアやソフトウェアの助けがあって3.1から急激に立ち上がり95で爆発的に普及しました。Xboxも僕らのいたらないところを補完してくれる形でサードパーティーの皆様に助けてもらってきました。

板垣　僕はべつに補完しようという気持ちじゃないですけどね。これがない，あれがないと言うのではなく，まず作ることから始めたい。Xboxはパワーがいちばんなのだから，それを活かしたソフトを作ろうとしているだけなんですよ。



MICROSOFT
林 真佐人

PROFILE
マイクロソフトXbox事業部パートナーリレーション本部本部長にして執行役員を務める。MSとサードパーティーをつなぐ橋渡しに勤しむ。

2年目からは既存のユーザーが満足するソフトを

――Xboxもまだ1年。これからウインドウ95のように爆発的に広まっていくのでしょうか？

林　もちろんそれを目標にしていきますが，僕らなりにいろんなことが理解できてきましたから，2年目からは単純に出荷台数を伸ばしていくだけでなく，既存の30数万人のユーザーにもっと評価してもらえるようなプラットフォームにしていきたいと思いますね。ビジネス的に考えると，ファミ通Xboxさんが掲載している300万台への道なども考えていかないといけないのですが（笑）。

――最初は100万台でしたが，どうせ目指すなら300万台と（笑）。

林　確かにXboxは日本人には受けないハードの大きさとかあるんですが，クリエーターの人が自由にその上で描けるパワーはありますから。

板垣　僕は大きさは気にならないけどなぁ（笑）。

――MSにとって板垣さんはどういう存在なのでしょう？

林　僕らはゲームを知らない段階からスタートを切りました。会社としてこれは事実なんです。そんななかでこれだけ早い段階でハードをマーケットに投入して，なおかつソフトをこれだけ揃えられたのは僕らだけの力じゃ決してないんです。いろんな人に支えられていて，その代表的な支援者がテクモの板垣さんですね。

ハード立ち上げ時のタイトルを用意してもらい，なおかつ，Xboxはどうなるのか議論されているなかで，ポンとまたハードを引っ張るソフトを出してもらえた。つぎは，私たちがそれに応える番だと思います。

――両者はお互い支えあってる関係なのでしょうか。

板垣　支えてるという意識はないですね。共感してるんですよ。やっぱりクリエーターとしてXboxが好きだし。それに僕は林さんが好きですから。今回の対談を申し込んだのも僕ですが，男気のある人なんですよ，林さんは。だからファンの方は彼に期待してください。

林　Xboxはユーザーやクリエーターに支えられたハードだと思うんです。1月15日のXbox Live前夜祭で僕がステージに上ったとき，久しぶりに感動を覚えました。ユーザーの人からがんばれと声がかかったんですよね。それが非常にうれしくて，感動に手が震えてしまいました。その声に応えるためにも，これからがんばっていきたいですね。

（2003年2月10日収録）



←会食中（もちろん飲酒もあり）の対談だったせいか，つねに本音トークで進行した。書けないことも多い!?

対談を終えて

対談を終えて感じたことは、おふた方のXboxに対する熱い思いだ。林氏のライセンシーやユーザーに対する実直ですなおな思いは、多くのライセンシーに必ず届くだろうし、板垣氏にはそれが確実に伝わっていることが感じられた。板垣氏のXboxに対する愛情は、本誌で何度となく語り尽くされているとおりだ。そんなふたりの熱い思いが『DOAX』を生み出したのだろうし、これからも名作を作り出していくだろうことを予感した対談だった。

（本誌編集部　鈴木規康）





オープニングムービーと SOULCALIBUR II®

いよいよ発売まで1ヵ月を切った『ソウルキャリバーII』。今回は美麗CGのオープニングとオリジナルキャラクターについての詳細をお届けする！

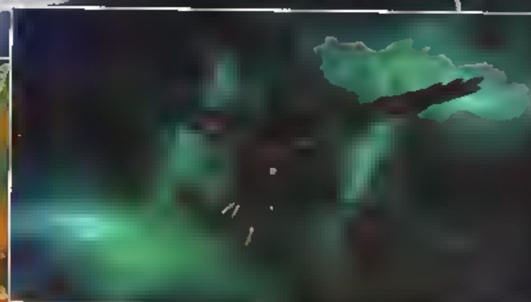
A action	タイトル	ソウルキャリバーII	
発売元	ナムコ	ジャンル	武器格闘
発売日	3月27日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー 世取山宏秋
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV [illegible]
その他	D4端子対応		

必見！フルCGのオープニングムービー

前作『ソウルキャリバー』ではゲームモデルを使用したオープニングだったが、今作ではフルCGムービーで世界観を演出。初公開となる美麗グラフィックを堪能あれ。

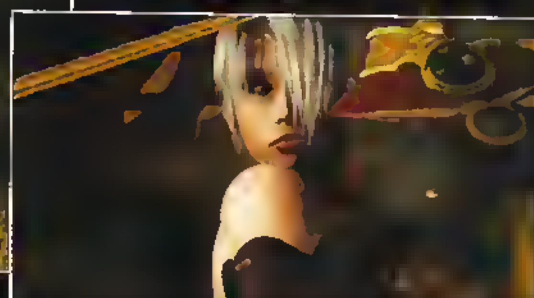
















←それぞれに個性があり、魅力的なキャラクターたち。バックストーリーを把握すれば、さらに思い入れが深まることだろう。

オリジナルキャラクターの詳細に迫る!!

武器を使った爽快で派手なアクション、縦斬りや横斬り、8WAY−RUNといったオリジナリティーの高いシステム群などに磨きをかけ、4年ぶりに帰ってきたのが、本作『ソウルキャリバーⅡ』。数多くのこだわりを持った本作の魅力は、これらアクションだけにとどまらない。そのひとつが、格闘アクションとは思えないほど綿密に作られた重厚な世界観とキャラクター設定。各キャラクターにはそれぞれの生活があり、闘うための理由がある。このため、格闘アクションでは軽視しがちなオープニングにも力を入れ、物語性を盛り上げてくれている。このこだわりが、ユーザーの心に響いてくるのだ。ここでは、4人のキャラクターが闘いに赴く理由を、簡単に紹介する。邪剣ソウルエッジを巡る物語が、再び始まろうとしている！

ラファエルの場合は……

元フランス貴族、ソレル家の若き当主。貧民街で出会った少女エイミと流浪の旅を続ける。ある図書室で知ったソウルエッジの噂。これを貴族どもに与えれば、己の欲で戦乱を起こす貴族どもを一掃し、エイミのために平和な世界を用意できる……。男は旅立った。

ヴォルドの場合は……

地中海に浮かぶ小島のひとつに存在する富豪ベルチーの宝。この宝の番人がヴォルドだ。敬愛する主人ベルチーの望んだ秘宝ソウルエッジを求め、みごとそれを持ち帰ったが、まがい物であったことに気付く。再び、主人の望みをかなえるための旅が始まる。

ミツルギの場合は……

鉄砲に勝る武器、ソウルエッジの噂を聞き、日本を飛び出した戦国の傭兵。ソウルエッジを求めヨーロッパを目指したものの、手に入れることはできず、4年が過ぎた。そして、ふとしたことでソウルエッジの欠片と呼ばれる金属片を手に入れるのだった……。

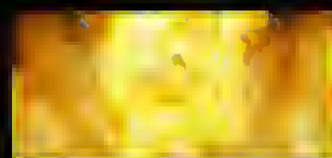
ナイトメアの場合は……

ソウルエッジに魂を喰らわせるために凶行をつづけていた悲しき男。しかし、霊剣ソウルキャリバーにより邪剣は砕かれた。このため、辛うじて人間性を取り戻した男は、忌まわしき邪剣を封じるべき場所を求めてさまよい歩く。しかし、邪剣は目覚めつつあった。

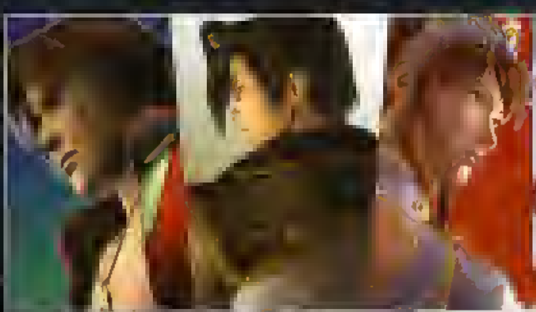
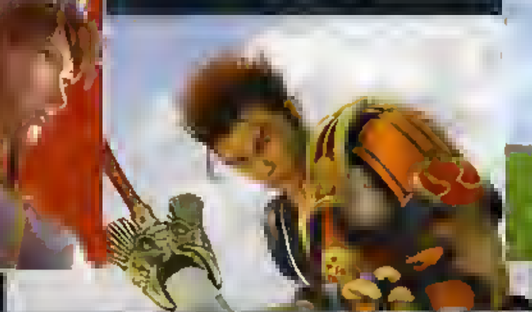
オープニングムービー解説

4年まえ、破壊されたソウルエッジの暴走を抑えるため、異界に留まったその存在は、邪気に蝕まれ、次第に禍々しき姿に変わりつつあった。それは同時に、邪剣が再び力を取り戻しつつあることを意味し、さらにはソウルエッジを求める戦士たちの新たな旅立ちをも告げていた。そしていま、彼らの姿を追う1羽の鷹【ウォッチャー】が飛び立つ。

世界中に散った邪剣の欠片を追い、強い魂を持った戦士たちの監視を終えた鷹【ウォッチャー】は主のもとへ飛ぶ。暗雲が渦巻き雷鳴の轟く地の果てに、ソウルエッジを構えたナイトメアの姿があった……。



↑復活の時を待ち続けたソウルエッジは再び目を覚まし、地獄の業火が歓喜の咆哮とともに燃える！　戦士たちを待つ運命とは……。



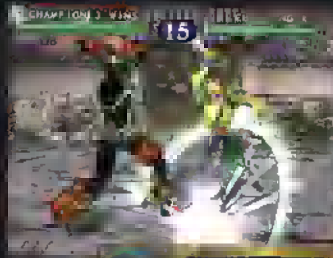


判明してきたゲストキャラクターの実力！特徴を活かした攻撃をチェック!!

アーケードからの移植となる本作には、家庭用ならではのオリジナルキャラクターが登場する。それがネクリッドとスポーン。現状では写真からその動きを予測するしかないが、どちらのキャラクターもいままでにはない、特徴的な動きを見せてくれる。また、このためアーケード版に登場したキャラクターについてもバランス調整が施されており、さらに白熱した対戦が楽しめるようになっているのだ。



←発売ぎりぎりまでバランス調整に励んでいるため、アーケード版よりも白熱した闘いが期待できる。



←ソウルチャージや、ガードインパクトなど、本作ならではのシステムを活用すると、より対戦が盛りあがる。



→ステージ選択画面などの細かい部分も完成してきた。こんな画面にも開発のセンスを感じることができる。

ネクリッド　さまざまなキャラの技を使いこなす

完全オリジナルキャラとなるネクリッドの最大の特徴は、いろんなキャラクターの技を使えること。トリッキーな動きや、正攻法での攻めなど、戦いかたを自在に変えることが容易。それだけに使い手のセンスが問われるぞ。



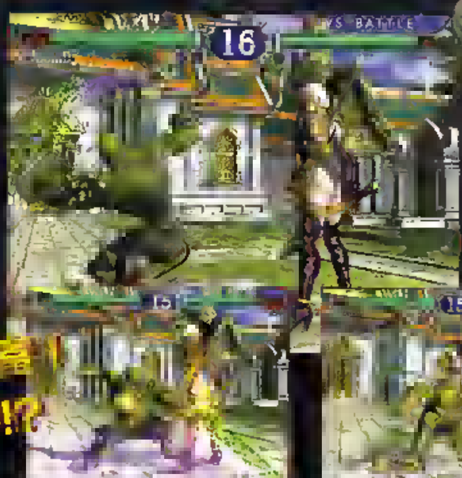
→ネクリッドの2Pカラーを公開。体が赤く、顔にマスク(?)をつけている のが確認できる。

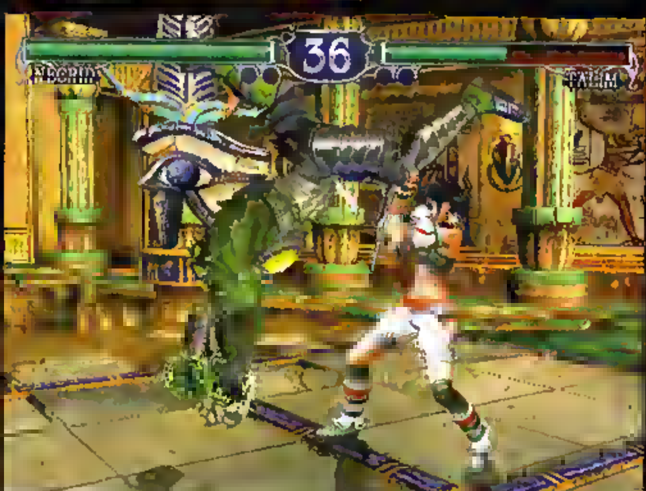




←↓これはミツルギの技のような気がする……。きちんと腕の武器が変形しているのがわかる。

まさに変幻自在で トリッキーな技も豊富！ほかにはどんな技が!?





→↓技の名前も少しずつ公開されてきた。こちらはスケイルガッシュと命名された技。オリジナルの技もあるのだろうか？



スケイルガッシュ炸裂！

スポーン　いままでにないスピードと力が魅力

アメコミ界の人気キャラクター、スポーンが参戦。空中からの攻撃を多く持つ軽快さと、パワー溢れる力強い攻撃が最大の魅力。とくに注目すべきは、驚異の跳躍力を駆使した空中からの攻撃。その破壊力は相手を恐怖させることだろう。かなり強いキャラクターとなりそうだ。




➡下段攻撃を避けて攻撃できそうな、軽くジャンプをしての蹴り技！　軽快な動きだ。



➡スポーンの2Pカラー。マスクが取れて、素顔が剥き出しに……。



⬇ハンドアックスを軽々と操るスポーン。下から上へ、斬り上げるだけの攻撃だが、非常に強力！



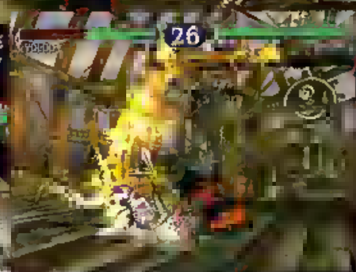

⬆アメコミを意識した、スタイリッシュで力強い動きを見せるスポーン！　これも自慢の跳躍力を活かした攻撃だ。

驚異の跳躍力！　空中からの攻撃が熱い！




➡画面から消えるほど高く跳躍し、回転しながらハンドアックスを叩きつける大技！

➡ハンドアックスを大きく下から上へ振りぬき、相手を上空へと舞い上がらせる！


⬅背後を向いてバックアタックぎみにハンドアックスで切りつける！

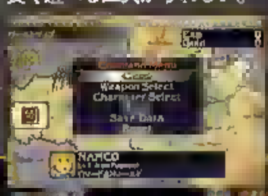


⬅ここからスポーンも上空へ跳んでの、追い撃ち攻撃も可能になりそう。2D格闘みたい！

ウェポンマスターモードの続報！

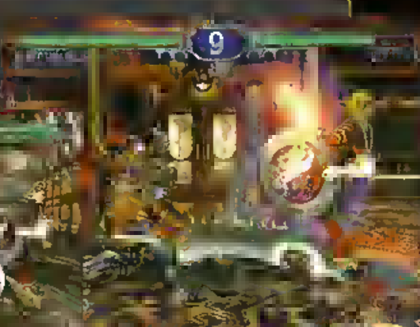
世界中を冒険し、さまざまなミッションをクリアーしながら、武器を収集していくウェポンマスターモードの画面写真が到着。家庭用ならではの、長く遊べる工夫がうれしい。

➡メニューにはショップがある。お金を手に入れて、何か買えそうだ。




⬆各エリアには、さまざまなミッションが用意されている。これらをクリアーすることで武器が手に入るのだ。

⬇➡見慣れない武器で戦っているふたり。どうやらこんな武器が手に入るようだ。武器は200種類以上も用意されているぞ。

CAPCOM Xboxストラテジー2003

岡本吉起氏を直撃！

前号で掲載できなかったカプコン今年のXbox戦略を伺ってきた。答えていただいたのは、カプコン開発の顔、岡本吉起氏だ。2年目を迎え、正念場となるXboxに、カプコンはどう挑むのか！ 直撃してきた。

Xbox向けにこの1年で6本のタイトルを発売。とくに『鉄騎』では，その異形のコントローラーで業界を騒然とさせたカプコンだが，今年も『ディノクライシス 3』など注目のタイトルをリリース予定だ。この1年の状況，そしてこれからのXboxはどうなるのか，岡本氏に伺った。



岡本吉起 YOSHIKI OKAMOTO

専務取締役
開発最高執行責任者

言わずと知れたカプコンの顔。開発中のすべてのゲームを統括し，ダメだしすることもしばしばだと言う。

予想どおりの展開だけに変わらぬカプコンの今後

―Xboxが発売されて1年が経つわけですが，この1年のご感想は？

岡本　開発者としての話なら，とても作りやすいハードというのがわかっていましたし，それが実証された1年でした。ほかのハードと比べてもクオリティーのいちばん高いものができていると思います。最新のPCと比べても見劣りしない，そういう意味ではいいハードですね。だけど，やはり国内のハード普及数はちょっと少ないかなと。経営者として見ると，うま味がないのは事実です。

―でも世界で考えると，800万台出荷されてますよね。この数字はカプコンとしてはどう捉えてますか？

岡本　欧米では，キューブをちょっとだけ抜いた2番手のハードという目で見ています。PS2のハード普及率から比べると，勝った負けたというレベルではありませんか。でも全世界で見てみると，まぁまぁな商売になっているのではないでしょうか。ただ，Xboxオンリーのタイトルは『鉄騎』だけで，さほど数を出せなかったということもあり，利益としては上げられなかった面もあります。

―国内で30万台強という販売台数は予想していましたか？

岡本　物理的に数が少ないのは，予想どおりでした。アメリカではもう少し出るとは思っていたんですけど。

―少ない台数しか出ないハードのソフトを開発するリスクは？

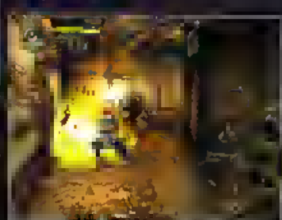
岡本　もちろんあります。でも，最初からやらなくて，そこでハードが売れたことを考えると，そのリスクのほうが大きいですからね。だからこそPS2に『鬼武者』，ゲームキューブに『バイオハザード』，Xboxに『ディノクライシス』をそれぞれ分けて，リスクヘッジをしたんですが，それがリスクでもある。PS2が圧勝して

カプコンのこれまでの戦略＝ソフトを振り返る

カプコンはXbox発売からのこの1年で6本のタイトルをリリースしてきた。ライセンシーとしては，コナミの9本に次ぐ数字で、セガと同一本数だ。そのうち本誌レビューで31点以上が4本という高確率。マルチタイトルとしても、いいもののみを厳選した印象がある。ここでは「スパイダーマン」以外のXbox1年目のタイトルを振り返ってみよう。

幻魔 鬼武者　2002年2月22日発売

Xbox本体と同時発売されたのが本作。PS2の「鬼武者」からのベタ移植ではなく，3種類の溜め攻撃の追加、無敵になれる緑魂の新規導入，敵キャラクターや新コスチュームの追加，Xboxならではのバランス調整など，その変更点は多岐にわたった。



←変更点が多いとはいえ「鬼武者」の移植には違いない本作。今後もPS2からの移植があり得るということなのだろうか？

UFC2 TAPOUT　2002年4月18日発売

ドリームキャスト版で好評だった「UFC」をパワーアップ。PS2，ゲームキューブでも後日発売され，結果的にマルチプラットフォームでの展開となった。まずはXbox版を先行で出してから，他機種への移植もありえるということだろうか。



←CPU戦よりも、むしろ対人戦がおもしろい格闘アクションゲーム。隠れた名作といえるだろう。本誌レビューでは29点獲得。

いる現状では、分けたことで厳しい面もあります。でもハードの立ち上げ時にいくつかのタイトルを持っていくというのは、しなくちゃいけないことだと思います。マイクロソフト側の意気込みも感じましたし、当然Xbox2もあるでしょう。

いずれにしろ、もう1回勝負を仕掛けてくると思うんですよ。そのときのために、マイクロソフトといっしょにハードを盛り上げていくのはムダではないと思っています。

——今後正式リリースが予定されているのは『ディノクライシス3』、『鉄騎オンライン』、『サーカスドライブ』の3タイトルですね。

岡本　けっこう気合、入ったタイトルだと思いませんか？　国内が振るわないからといって、腰が引けてるなんてことは絶対ありません。最初は、ゲームビジネスをマイクロソフトがあまり理解してくれてないと感じたことはありました。でも、それは変わっていくでしょうし。

——現在発表されているタイトル以外のリリース予定は？

岡本　あります。その中には、ほかのハードで作っているもので、マルチに展開を考えているものもあります。オンリーで言えば、いま現在開発中の『ディノクライシス3』、『鉄騎オンライン』の開発が長引いているので、そこが終わらないと、新しいXboxのラインを走らせることができない。どんどん後ろにラインが延びているというのが現状です。でも、いま『ディノクライシス3』もようやく遊べる段階になってますし、『サーカスドライブ』の進行も順調です。

——この1年で6本制作されたわけですが、このペースは変わらない？

岡本　それは変わりませんよ。

ファーストのがんばりが今後のXboxの命運を分ける

——MSへの要望というか、もし岡本さんがMSの責任者だったら、どういう戦略を採りますか？

岡本　やっぱりソフト会社を買収しないとしょうがないでしょうね。けっきょくファーストパーティーが弱いんですよ。ハードを買ってもらうために何が必要かというと、やはりソフトです。どれくらいのソフトがそのハードで予定されているのか。何かが出たら買うっていう人は多いですよ。でもいろんなソフトが出るってわかっていれば、いまあるソフトで遊びながら待とうという気になりますよね。現状ってラインナップに魅力がないわけです。

日本の市場において、Xboxオンリーのタイトルで、それでいて魅力があるタイトルが少ない。それを補うのはやはりファーストパーティーのタイトルになります。任天堂にしてもソニーにしても、ファーストパーティーのソフトで引っ張らないといけないし、現実引っ張っている。サードパーティーを当てにしていたら、いつ裏切られるかわからないわけですよ。まずはファーストパーティーを固めなくちゃいけないのに、後手後手に回りましたよね。サードパーティーをバックアップするより、買えるところがいろいろあったと思います。

でも、日本から見ればXboxは確かに不調に見えますが、日本の市場ってゲーム業界からしてみれば、たったの20パーセントでしかない。だから局地的な勝ち負けの話は、あまり言わなくてもいい気がします。うちとしても、現状のXboxは、アメリカが強いだけに的を絞りやすいという面があります。



——現状の市場を考えるとXboxのタイトルは海外を狙ったものが増えてくるということですか。

岡本　増えてくるでしょうね。でも僕らが作っているゲームは、RPGのように日本に特化しているわけではないので、日本でも通用するし、世界でもそのままいけるタイトルが多いと自負してますから。その点で、海外向けの展開になったとしても心配は無用ですよ(笑)。

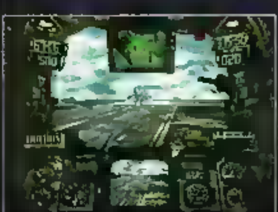
Key note

「腰が引けたということはない」とは、お話中何度も出てきたキーワードだ。世界市場を俯瞰で見るカプコンにとって、日本でのXbox不振は局地的な状況に過ぎないだろうし、マルチプラットフォームはカプコンの戦略でもある。

だが、それは決して日本を軽視しているわけではない。岡本氏とのお話で印象的だったのが「ハードが普及していないのは、マイクロソフト側の責任もあるだろうけど、ハードを買わないユーザーにも責任があると思う」という言葉だ。「自分たちが『鉄騎』という魅力的なソフトを出しても、ユーザーはPS2で出してと要望する。本当にやりたいならXboxを買ってください。何十時間も、何百時間も遊べるものが、ハードとソフトを合わせて4万円としたら、それは高いですか？　スノーボードに1回行くのと同じくらいの値段ですよ。いまのユーザーはゲームに対してライトすぎるかもしれない」。カプコンはタイトルを出し続けている。腰が引けているのは誰なのだろうか？

鉄騎　2002年9月12日発売

無数のボタンが並ぶ巨大コントローラーが圧巻の本作はXboxオンリーのタイトル。ゲームジャンルも"操縦"という特殊なカテゴリーだった。ゲーム内容は硬派でシビアなもの。Xbox Liveで対戦できる『鉄騎オンライン』の発売が予定されている。



←Xboxに独占供給されたというより、Xboxでしか実現できなかったというのが正解。本誌ゲームアワードでも上位入賞。

MARVEL VS. CAPCOM2　2002年9月19日発売

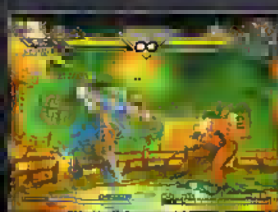
どんなハードにも2D対戦格闘は必要という考えから出されたのだろうか？　3on3での対戦、それに絡むコンボシステム、派手な演出など、さすがはカプコンのお家芸だけに完成度が高いゲーム。ドリームキャスト、PS2とマルチで展開された。



←連続技が熱かった本作。友だちとの対戦プレイだけでなく、連続技を考えているだけでおもしろい。2D格闘ゲームの傑作。

CAPCOM VS. SNK2 EO　2003年1月16日発売

Xbox Live開始と同時に発売された2D対戦格闘の決定版。Liveでの気になる操作感覚は、通信条件にもよるが、ほとんど遅延を感じさせることなく、快適にプレイできる。これまでのマッチングサービスと違い、回線使用料がかからず経済的だ。



←Xbox本体発売、Live開始といった節目に必ずタイトルをリリースしてくれるカプコン。今後のタイトルにも期待がかかる。

主人公・パトリックをフォロー？

DINO

期待の大作「ディノクライシス 3」の主人公・パトリックが所属する特殊部隊S.O.A.R.。同じ部隊に所属し、パトリックと同様、舞台となる宇宙移民船にともに乗りこむふたりの隊員が判明。さらにスケールアップしたCGムービーでダブルショックを体感せよ！









危地で頼れる特殊部隊のリーダー

ジェイコブ Jacob

性別：男
年齢：32歳
身長：1.80cm
体重：77キロ

特殊部隊S.O.A.R.の隊長。いざというときの判断力に長け、性格は誠実で裏がない。つねに部下の安否を気遣う、絵に描いたような名リーダー。スキンヘッドとサングラスがトレードマーク。

S.O.A.R.隊員2名、颯爽と登場

CRISIS® 3

タイトル	ディノクライシス3		
発売元	カプコン	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	今春発売予定	価格	未定
開発	カプコン	制作者	プロデューサー＝三上真司
ブロック数	未定	システム対応	
その他			



クールな性格と美貌が最大の武器!?

死地におもむいた特殊部隊隊員は主人公・パトリックだけではなかった！

調査と乗員救助のために宇宙移民船オズマンディアス号に乗りこんだ主人公・パトリック。しかし、この船に乗りこんだ者が、ほかにも存在した！　それがここで紹介する2名のS.O.A.R.（Special Operations And Reconnaissance＝特殊作戦偵察チーム）隊員。つまり、パトリックの上司と同僚というわけだ。この両名は、いったいどのように物語に絡んでくるのであろうか？





←↑パトリックとのツーショットが多いソニア。パトリックのパートナーであろうか？　それとも……。危険に満ちた宇宙船内で、彼女の力を必要とする局面があるのだろうか？

パトリック　Patrick

性別：男　年齢：25歳　身長：183cm　体重：72キロ

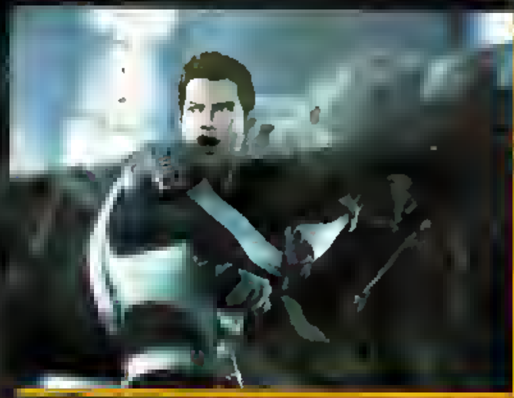
本編の主人公。みずからの力をもって世界を平和にすることを夢見てS.O.A.R.に入隊。驚異的な動体視力と反射神経の持ち主。新型ブースターユニットによる高速白兵戦が得意。

ソニア　Sonya

性別：女
年齢：24歳
身長：172cm
体重：50キロ

特殊部隊S.O.A.R.の隊員。つねにミッションの達成に主眼を置いて行動する，クールな性格が特長の女性隊員。いつもその場の状況に合わせた的確な行動をとることでも定評がある。

スケールアップはゲーム部分だけではない！ トータル約50分の大作CGムービー



他機種で展開していた『ディノクライシス』シリーズの最新作を，Xboxにプラットフォームを移して発売するのは，さまざまなパワーアップのためであるのは，これまで紹介したとおり。しかし，これまでお伝えしていたのは，ゲーム部分におけるビジュアルやシステムなどのパワーアップ部分のみだったが，CGムービーも大幅にスケールアップしている。なんと，トータル約50分のボリュームを誇る大作に仕上がっているのだ。参加スタッフの顔ぶれにも注目。

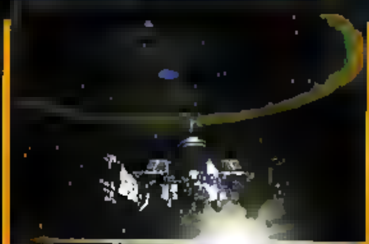
スピード＆スケール＆ソリッドを直撃体験!!



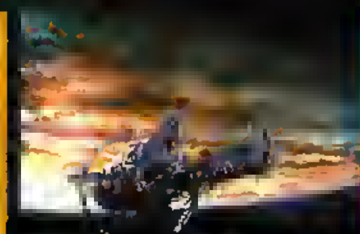
←圧倒的な迫力と美しさ，スピード感で構成されたCGムービーは，おもにイベント時に体験することができる。











300年まえに消息を絶った宇宙移民船・オズマンディアス号が，突如木星付近にて姿を現した

彼らがCGムービー制作に参加している精鋭スタッフだ

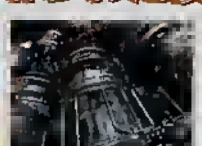
監督 神谷 誠氏（かみや まこと）

いわゆる"平成ガメラ"シリーズ3部作に参加。"平成ゴジラ"も手がける，日本特撮界の新・重鎮。庵野秀明監督『ラブ＆ポップス』や今夏公開の押井守監督『KILLERS』にも役者として出演。

特撮畑で培われた技巧と魂を刮目して見よ！

【おもな参加作品】
- ■「ガメラ 大怪獣空中決戦」特技助監督
- ■「ガメラ2 レギオン襲来」特技助監督
- ■「ガメラ3 邪神＜イリス＞覚醒」助監督、ギニョリスト
- ■「新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 まごころを、君に」特技助監督
- ■「ホワイトアウト」特殊技術
- ■「ゴジラ・モスラ・キングギドラ　大怪獣総進撃」特殊技術









制作 株式会社 デジタル・フロンティア

右記に示したとおり，CGを駆使したメディアのビジュアル制作を数多く手がけている。映画やゲーム，アニメなどのほか，CMなどのCG，特殊撮影部分などの仕事にも定評がある。

【2002年代表作】
- ■映画「ピンポン」（CG参加）
- ■ニンテンドーゲームキューブ「バイオハザード0」（ゲームムービー参加）
- ■プレイステーション2「クロックタワー3」（ゲームムービー参加）
- ■大型映像「平成大噴火シアター」
- ■TV「古代エジプト夢と冒険」

アニメ、映画に活躍のCGプロフェッショナル



肉食恐竜？アウストラリスの巨体が迫り来る!!

サバイバルのカギは勇気か？

それともチームワークか？

⬆➡ともに船内に潜入したソニアとともに、武器をかざして恐竜？たちに挑むパトリック。彼らの生存のカギは、プレイヤーが握っている！

軌道を地球に向けて急接近する同船の調査と乗員救助に向かうS.O.A.R.だが

絵コンテ 樋口(ひぐち) 真嗣(しんじ)氏

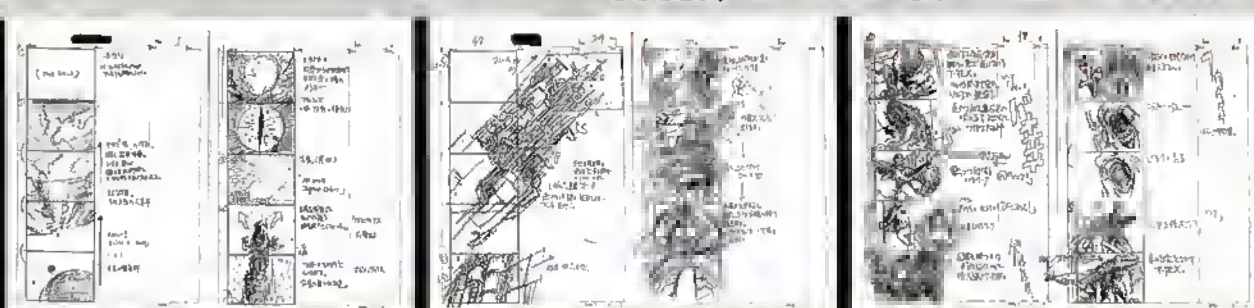
神谷氏同様、"平成ガメラ"シリーズ3部作をはじめ、数々の特撮映画、アニメに参加。庵野秀明氏の友人で、『新世紀エヴァンゲリオン』の主人公"碇シンジ"の名前は氏からとられたと言われる。

【おもな参加作品】

- 「ガメラ 大怪獣空中決戦」特技監督
- 「ガメラ2 レギオン襲来」特技監督
- 「ガメラ3 邪神<イリス>覚醒」特技監督、怪獣デザイン
- 「さくや妖怪伝」特技監督
- 「新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 Air」絵コンテ
- 「新世紀エヴァンゲリオン 劇場版 まごころを、君に」絵コンテ、特技監督
- 「修羅雪姫」特技監督

特撮、アニメ界の新・大御所

CGムービー絵コンテを入手！



⬆樋口氏入魂の絵コンテを公開。そのカット割りや構図に定評のある氏の辣腕がいかんなく発揮されている。氏の代表作のひとつになるのは間違いない。

次号、ついにパトリックのプレイヤーアクションの全貌が……？

「コンボがなかなか集まらない!」そんな声にドドーンとお答え!

SPIDER-MAN

発売から半月たち、ゲームをクリアーしたプレイヤーも多いだろう。現在はボーナスポイントやコンボの収集に勤しんでいる、という状況ではないだろうか？　今回は、それら隠し要素を中心に紹介するぞ!

タイトル	スパイダーマン		
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売日	発売中(2月13日)	価格	6800円(税別)
開発		制作者	
ブロック数	7ブロック以上	システム対応	
その他			

つぎつぎと迫りくる悪人を、多彩なウェブアクションで討て!

圧倒的な攻撃力の衝撃波を放ち、スパイダーマンを狙うショッカー。グライダーにまたがり、空中から多彩な攻撃を仕掛けてくるグリーンゴブリン。彼ら悪人たちが、ニューヨークの平和を乱すのを許すわけにはいかない!

スパイダーマンとして、多彩なウェブアクションを操り、一般人の救出や逃亡する悪人の追跡、潜入任務まで、バリエーションにとんだ数々の任務を遂行していこう!　君は全20ステージ以上を完全に制覇できるか!?

スピーディーな展開から目を離すな!







←↑スパイダーマンが最初に戦う悪人ショッカー。宝石店の強盗を働き、地下鉄の駅で一般市民を危機にさらしながら、逃走を図ろうとしている。まずは捕われている一般市民の安全を確保し、ショッカーを追跡することになるぞ。

ゲームを円滑に進めるためのアドバイス!

1 ウェブを節約!

非常に頼りになるウェブアクション。しかしここで注意すべきなのがウェブゲージの存在。むやみに使いすぎて、いざというときゲージ切れ、ということがないよう心がけよう。



←遠距離攻撃できるものや、敵の動きを止めるものまで用途はさまざま。

2 ボス戦は遠距離戦で!

距離をとって、ボスに照準を合わせ、左右に移動し続ければ、大抵の攻撃は回避できる。そしてインパクトウェブやオブジェクトを投げるなどして、遠距離からじっくり戦おう。



←なかにはみずからをパワーアップさせることができるボスまで……。



←コンボで攻め込んでも簡単に割り込まれることも!

モデルチェンジにミニゲーム、楽しめる要素が盛りだくさん!

ボーナスポイントを一定以上たためると"SECRET STORE"内に以下の隠し要素が出現する。ボーナスポイント獲得の条件は、使ったコンボ数やクリアータイムなど、ステージによってさまざまだ。

また"SECRET CODE"で右の表にあるコードを入力すると、スパイダーマンのコスチュームを変更してゲームを楽しめるぞ。このふたつの隠し要素で、また違った"スパイダーマン"を楽しもう!



←スパイダーマンがウェブスイングを使い、ボール代わりになる。



←コードを入力するだけで、ショッカーの姿にチェンジすることも。

SECRET STORE による隠し要素一覧

- 10,000ポイント獲得…ギャラリー内のトレーニングにボーリングが出現
- 20,000ポイント獲得…ギャラリー内でヴァルチャーのムービーが閲覧可能
- 30,000ポイント獲得…ギャラリー内でショッカーのムービーが閲覧可能

SECRET CODE 一覧

メインメニューで"SPECIALS"→"SECRET CODE"の順で選択するとコード入力画面が現れる。

表の上に記載したのが変更後のコスチューム。下にアルファベットで記載したのが入力コードだ。

チンピラ KNUCKLES	科学者 SERUM
スパイク STICKYRICE	ヘリ警察 CAPTAINSTACEY
旧式スーパーソルジャー FREAKOUT	警察官 REALHERO
ショッカー HERMANSCHULTZ	ショッカー手下 THUGSRUS

ゴールドスパイダーの入手場所を一挙公開！

取得することでスパイダーマンを強化することができるゴールドスパイダー。攻撃に用いるものから、特殊能力の効果をアップさせることができるものまで、確実に入手したいものばかりだ。



←もちろんコンプリートが目標だ。特性をよく知り、状況ごとに使い分けよう。

STAGE 1. SEARCH FOR JUSTICE

SKILL NAME: FIELD GOAL
SKILL COMMAND: X, X, B

スタート時スパイダーマンが立っているオブジェの裏側に隠れている。死角になっているので注意。



SKILL NAME: WEB HIT
SKILL COMMAND: X, X, Y

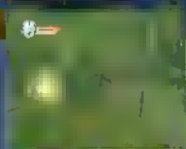
エリア内でもっとも高いビルの屋上から見て、夕日に向かって左隣りに建っているビルの屋上にある。



STAGE 2. WAREHOUSE HUNT

SKILL NAME: BACKFLIP KICK
SKILL COMMAND: X, B, B

スタート地点から廊下に出て、ふたつ目の小さな階段の手前にある。これは目立つので取り逃しはないはず。



STAGE 3. BIRTH OF A HERO

SKILL NAME: HANDSPRING
SKILL COMMAND: B, A, B

スタート地点からひとつ目の大部屋へ行く。その部屋を出てスチームが出る廊下を進んでいくとある。



SKILL NAME: ADVANCED WEB DOME
SKILL COMMAND:
ノーマル操作時 Y＋→→ ／ アドバンスド操作時 L＋B, B

ひとつ目の大部屋から廊下へ出るドアの左に小部屋がある。そこへ敵に見つからずに入れば入手できる。

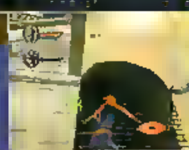
※このコンボはSTAGE 11でも入手可能。ただしSTAGE 3で入手した場合、[illegible]



STAGE 5. THE SUBWAY STATION

SKILL NAME: HIGH WEB HIT
SKILL COMMAND: X, B, Y

スタート時ショッカーが穴を開ける。それとは反対側にある階段踊り場の裏に隠されている。



SKILL NAME: SCISSOR KICK
SKILL COMMAND: B, X, B

4本のエスカレーターから時計をはさんで向かい側、一段低くなっている大きな廊下にある。



STAGE 6. CHASE THROUGH THE SEWER

SKILL NAME: DIVE-BOMB
SKILL COMMAND: X, A, A

ショッカーが水を流す排水溝の上。水を止めるまえは下に落ちないよう注意。感電して大ダメージを受ける。



SKILL NAME: ADVANCED WEB GLOVES
SKILL COMMAND:
ノーマル操作時 Y＋←← ／ アドバンスド操作時 L＋X, X

ショッカーが流していた水を止めると、溜まっていた水が抜ける。すると上の写真の位置に隠し部屋への入り口が現れる。しかし通常は扉が閉まっているため入ることができない。
隠し部屋に入るには、まずショッカーが水を流していた排水溝の中に入り、大きく開けた場所に出る。そこで照準モードを使い周囲を見回せば、下の写真にある入り口を発見できる。そして中にあるスイッチを押すと隠し部屋の扉が開く。

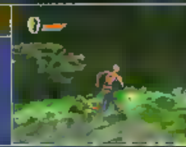




STAGE 7. SHOWDOWN WITH SHOCKER

SKILL NAME: UPPERCUT
SKILL COMMAND: B, B, X

ショッカー逃走後、列車を動かして階段を上ると、流れの急な川がある。その川の上流から流されてくる。



STAGE 8. VULTURE'S LAIR

SKILL NAME: GRAVITY SLAM
SKILL COMMAND: X, X, A

中盤、塔の一部を爆破するイベントが起こる。火が回ってないフロアから、4フロア上ったところにある。



STAGE 10. AIR DUEL WITH VULTURE

SKILL NAME: DIVE KICK
SKILL COMMAND: X, A, B

スタート時、スパイダーマンが立っている塔の頂点にある。かなり高い位置にあるので、落雷に注意。



SKILL NAME: STING
SKILL COMMAND: X, B, X

ヴァルチャーは戦闘中、ビルにある段へ着地する。その段伝いにビルの裏側へ回っていけば発見できる。



STAGE 11. CORRALLED

SKILL NAME: ADVANCED WEB DOME
SKILL COMMAND:
ノーマル操作時 Y＋→→ ／ アドバンスド操作時 L＋B, B

2階から3階へつながる車用スロープの中間にある。スコーピオンの居場所に気を配って回収するよう注意。



STAGE 12. SCORPION'S RAMPAGE

SKILL NAME: TACKLE
SKILL COMMAND: B, A, A

STAGE 5において、ショッカーが一般人を狙って破壊した柱の切断部にある。コンボ自体は扱いづらい。



STAGE 13. COUP D'ETAT

SKILL NAME: LOW WEB HIT
SKILL COMMAND: B, B, Y

下記の3ヵ所どこかにランダムで出現する。
①助けたメリー・ジェーンを降ろすビルの屋上。
②スタート時スパイダーマンが立っているビルの屋上。
③エリア内にある赤く光る電波塔を捜し、隣りのヘリポートに向かってまっすぐ進む。すると上の写真のような、赤い字で「KNOWBY」と書かれたビルが見えてくる。その文字が正面に見えるビルの上にある。それぞれの写真で位置をしっかり確認してほしい。

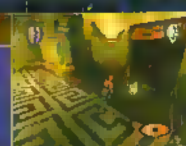




STAGE 14. THE OFFER

SKILL NAME: FLIP MULE
SKILL COMMAND: B, B, A

対グリーンゴブリン。空中とビル内で2回ずつ戦闘が行われる。そのうち、初めに入るビルの壁際にある。



STAGE 17. THE MIGHTY HUNTER

SKILL NAME: HAYMAKER
SKILL COMMAND: B, A, X

ステージの地下に、閉じ込められ毒ガスが充満する部屋がある。その部屋から出るための通気口内にある。



「P.A.S.S.」モニターの先行体験に参加した！

N.U.D.E.@

Natural Ultimate Digital Experiment

タイトル	ヌード アットマーク ナチュラル アルティメット デジタル エクスペリメント		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	同居型コミュニケーションドール
発売日	4月24日発売予定	価格	5800円(Xboxボイスコミュニケータ同梱)
企画	RED ENTERTAINMENT	開発	Rocket Studio
ブロック数	—	システム対応	5.1ch
その他	Xboxボイスコミュニケータ必須		



これまで関係者インタビューによって検証してきた「N.U.D.E.@」。今月はついに「P.A.S.S.」との会話に成功。このプロジェクトの全貌の一部を垣間見る。

Ark社の協力により、「プロジェクト：N.U.D.E.@」の最新情報解禁！

4月24日ついにモニターテストが始まる「プロジェクト：N.U.D.E.@」。その正式スタートをまえに、Ark社の協力により編集部では先行体験を受けることに成功した。今月は、一足早く「P.A.S.S.」と過ごした3日目までのレポートと、モニターテストの課程における第1段階であるPHASE 1についての説明を中心に『N.U.D.E.@』を紹介していくぞ。

PHASEが進んで会話が拡がったり、「P.A.S.S.」が自分の名前を呼んでくれるのは、意外にうれしかったのだ。



⬆PHASEが進めば、机で向かい合って「P.A.S.S.」との会話が可能なのだ。



⬆PHASEの終了後は、Ark社に帰ってメンテナンスが行われるらしいぞ。

今回試したお部屋の情報を公開!!

今回先行体験が行われたのは、Ark社が用意してくれた部屋。モニター期間中は、機密保持のためこの部屋で「P.A.S.S.」との生活をすることになる。

今月は、特別にこの部屋の様子を紹介しよう。まず、部屋は1DK。電機製品（すべてArk社製品）も充実し快適。ダイニングキッチンも広く、「P.A.S.S.」とふたりでの生活はとても快適だった。右で紹介する「P.A.S.S.」の搬送や充填に使われる充填器もこちらの部屋に置かれている。メインの生活の場となる部屋はかなり広く、ベッドもふかふかだったぞ。

Ark社の担当からの指示は、ノートパソコンにメールで送られてくる。そのほかにもヒントが与えられるので、よく読んでおこう。



1DK

極秘に入手した部屋の俯瞰図。なんてことのない部屋のよう。







⬅⬆壁に造り付けの机とキッチンには、さまざまな製品が用意されているのだ。

"Electrical Appliances"（充填器）

この部屋に「P.A.S.S.」が運び込まれたときに入っていたのがこの充填器。水素燃料電池"アセンション"を動力とする「P.A.S.S.」は、1日に1時間ほど燃料の充填をこの充填器で行う。運搬時にはケースとして、「P.A.S.S.」が寝るように収まり、上部の窓から中を確認できる。充填時にはエアーを入れ、脚部が出てソファーのように座る形で、「P.A.S.S.」の背中に接続して充填が行われる。



⬆このように「P.A.S.S.」が座って充填。ケースからソファーへと変形するなど、まさにハイテク満載だ。









モニター体験記

PHASE 1 物の名前を教えよう！

1日目 9:00AM

いよいよ念願の「P.A.S.S.」との対面。最初に自分の名前などのデータを登録して、部屋で待つことになる。しばらく部屋で待っていた私の前で、部屋の扉が開けられ、巨大なケースが運び込まれた。

やがてケースが開き、姿を現した「P.A.S.S.」。彼女から「言葉を教えてほしい」とはじめての言葉が。早速「テレビ」から教えることに。テレビを指さし導いて、何度も「てれび」とくり返し聞かせて覚えさせるのだ。聞かせることで「P.A.S.S.」は、「て・れぇ・びー」などと不安定な発音ながらくり返し発音する。何度か聞かせたあと「おぼえた？」と問いかけると、「なんとなく」というお返事。気を引き締めて教えると「テレビ、わかりました」と答え、振り返る彼女。「P.A.S.S.」がついに最初の言葉を覚えたのだ。午前中はそうして言葉をいくつか教えながら過ごした。

午後もこの調子でがんばろう。



→ついにお部屋に「P.A.S.S.」がやってきた。

11:50PM

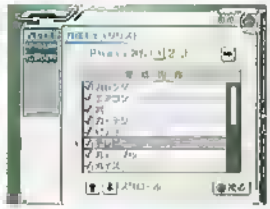
あまり詰め込んで言葉を教えていると「P.A.S.S.」は、オーバーヒートしてしまうことが判明。連続して名前を教えるのではなく、休み休み教えていくことに。今日は、電機製品中心に教えた。まだ「P.A.S.S.」は、指示しないと動かないため、静かな出だしといった感じだ。夜になって、今日はこの辺で終わることにする。ノートパソコンでメールチェック。いろいろなメールが来ているので、ひととおり目を通す。つぎに「P.A.S.S. O.S.」で育成状況などの各種項目もチェックして、明日の育成方針を決めたのだ。1時まえに就寝する。

2日目 10:30AM

2日目は、昨日教えなかった指定された残りの言葉を教える。あと少しというところで引っかかったのが、「のーとぱそこん」。なかなか覚えてくれない。自分の滑舌の悪さのせいかと自己嫌悪。20分ほど悪戦苦闘の末、覚えてくれたときは達成感に包まれた。そのせいか、つぎに教えた「いす」は、たった2回で覚えるなんて、逆に肩すかし。そのあとはほぼ順調で、午前中ですべて教え終わった。それからは、何をしていいのかわからず、手持ちぶさた。関係ない言葉を言ってみても認識不可能。どうやらPHASE 1が終了したようだ。このあとは何をしたらいいのだろう？

8:00PM

けっきょく午後になっても進展はナシ。メールをチェックすると、明日の朝メンテナンスのために回収に来るというメッセージ。どうやらPHASEの終了ごとに「P.A.S.S.」のバージョンアップを兼ねたメンテナンスが行われるということらしい。また、テスト期間中は、体験者が留守でも回収を行ってメンテナンスを行うとのことだ。ただし、育成のミスが多いとモニターが中止になる場合もあるというのだが……。



←すべての項目にチェックをつけて、PHASE 1終了。

3日目 8:50AM

9時になると彼女は「メンテナンス、行く」とお出かけするように出ていってしまった。夕方には戻ってくるのだが、それまではひとりで過ごすことになる。帰ってきたらいよいよPHASE2へと進行するのだ。楽しみに待つとしよう。

PHASE 1でやるべきこと

PHASE1では、言葉というよりも指示された物の名前を教えていくことになる。「テレビ」「ビデオ」「丸テーブル」といった具合。教えたい物を指示して「P.A.S.S.」をその物の前に誘導。言葉として「びでお」とマイクに向かって発声して覚えさせるのだ。あとを追って「びえお」などと返してくるので、根気よく話しかけよう。

途中で「おぼえた？」と問いかけると「なんとなく」などと状況を教えてくれるので、大体の様子がわかるはずだ。最後は、「おぼえました」と言って完了。育成チェックリストで確認してみよう。



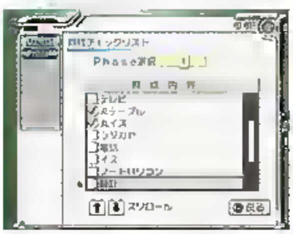
←教えたい物を指示して誘導してあげよう。

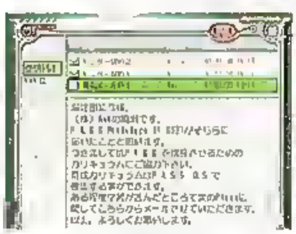


←マイクで、言葉として教えてあげよう。



←覚えたときの達成感はひとしおなのだ。





さまざまな表情を見せるように……

今回紹介したPHASE1では見せないものの、PHASEが進んでいけば「P.A.S.S.」はさまざまな表情を見せるようになるぞ。会話も可能になるなど楽しみが拡がるはずだ。恥じらったり、笑顔で答えたりといった表情を見せるようになると、感情移入もより深くなる。PHASE2では「テレビ」、「つける」で、テレビのスイッチをつけるように教えていくのだ。楽しみだ。







↑「つける」でテレビのスイッチを押すということを教えられるか？





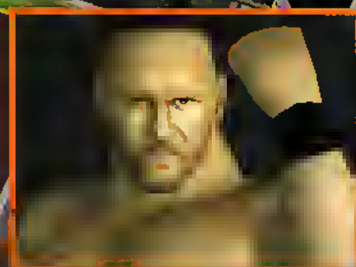
←この後ろ姿は何をしているところか？正解は自分の目で。



闘犯 THE WILD RINGS™



誰が、そしてどのスタイルがいちばん強いのか、この格闘ファンがつねに追い求める永遠のテーマの答えがここにある！　好みにあったスタイルで異種総合格闘技戦を行い、真の王者を決するのだ！

タイトル	ザ・ワイルド・リングス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	総合格闘
発売日	4月10日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	パオン	制作者	プロデューサー：田村裕志
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch／4人
その他	未定		

格闘技ファン夢の対戦がここに実現！

数々のプロレスゲームを手がけたスタッフが参加している本作には、格闘ファンのツボを抑えた心憎い演出、システムが随所に見られる。プロレス、総合格闘技、キックボクシング（いわゆるK-1系）はもちろん、空手や相撲までを網羅し、現実ではあり得ない夢の対戦が可能。しかも操作は各ボタンの入力タイミング、敵の体力状況と自分の体力状況を総合的に判断してくれる、プロレスゲームファンにはおなじみのもの。試合の流れを組み立て、いかに試合を魅せるかを楽しむことができる。



←組み付いてタイミングよくボタン入力で、投げ技などに移行。慣れないうちはタイミングメーターを確認してもいい。



➡グラウンドに誘い込み、マウントポジションからサイドへ、など寝技での攻防が熱い。もちろんタックルを切って打撃勝負もアリ!!

本作に感じる、あるゲームとは？

格闘好きとしてまず感じたのは、プロレスゲームでもっとも長い歴史を持つあの燃える名作の匂い……。各ボタンに割り振られた膨大な数の技、組み合ったときのタイミングで出せる投げ技や関節技、そして膨大な数の選手たち（100人でしかも仮名…）。それもそのはず、どうやらこの作品には、あの名作シリーズを手がけたスタッフが多数参加しているらしい。違和感なくゲームをプレイできたのは、そのためかも。

なんか見たことある選手たち

格闘ファンならばイメージしやすい選手がズラリ。誰だかわかる？



プロレスラブの天才児、だけど会社経営に四苦八苦している、あの人かも!?



ハリウッドでスターとなったため、めっきりプロレスをしていない、あの人？



最近はタライを持ってファンタジーファイトをくり広げている、あの人か!?



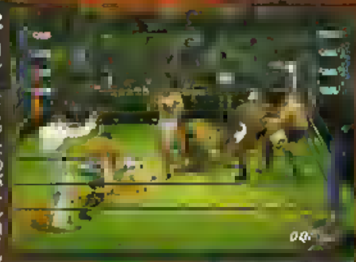
シドニーオリンピック[illegible]道無差別級銀メダルが悔しすぎる、あの人かも？



[illegible]には負けなしのハードパンチャーである、あの人か!?

格闘愛(ラブ)1 実戦を忠実にシミュレート!

格闘技系のゲームは、やはり技の再現度、その種類も重要なポイント。本作は歴戦のスタッフが緻密な手作業で技を忠実に再現。技を出したときにカッコよく見えるよう、調整を施している。また、日々進化を続ける技に関しては、650種類を用意した。操作が簡単なためこれらの技を感覚的に出すことができ、戦いに没頭できるのがうれしい。タックルからサブミッションへの移行など、流れるような動きが可能だ。




➡プロレスならではのバトルロイヤルまで楽しめるのだ。



⬆ちなみにモードは6つ用意されており、試合のルールも細かく設定できる。さらにタッグマッチも可能だ。



⬇最初は基本的な技で体力を奪い、後半はいっきに大技で攻め立てる。そんな流れを組み立てるのも楽しい。




⬆➡プロレス系の技はさすがのデキ。初披露ともいえる相撲のモーションにもこだわっている。

格闘愛(ラブ)2 こだわりのスタイルで闘え!

格闘技は11種類も用意されているため、自分のこだわるスタイルで闘うことができる。シュートレスリングや相撲など、かなりマニアックな選択も可能だ。それぞれ特徴があるので、下の表を参考にしてみよう。

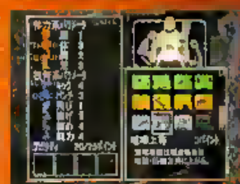


⬅猪木対アリを彷彿とさせるレスラー対ボクサー戦。間合いが重要となる。

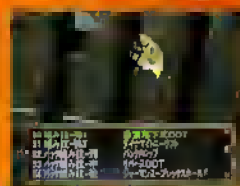
選択できる11種類の格闘技をチェックせよ!	**シュートレスリング** 打撃、関節技には目を見張るものがある。ベースはプロレス。	**総合格闘技** 打撃力が高く、グラウンドにおける打撃や関節技、絞め技が強力。
プロレス パンチやキック力はあまり高くないが、投げ技、絞め技が強力。	**アマチュアレスリング** 打撃系はからっきしだが、組んでからの投げ、寝技に長けている。	**空手** 一撃必殺といわれる打撃が魅力。投げ技、寝技には向いていない。
アメリカンプロレス パンチやキック力は低めだが、プロレス系の打撃技、投げ技は得意。	**キックボクシング** 投げ技、寝技は不向きだが、接近戦でのパンチ、キックは最強。	**柔道** 打撃は弱いが、相手を崩す投げ技を中心に、投げ技や寝技が強力。
ルチャリブレ 最大の特徴は空中戦と関節技。パンチやキックは非常に弱い。	**ボクシング** パンチによる攻撃と防御に特化。当然ながら、パンチ力は驚異的。	**相撲** 張り手のパンチ力や相手を崩す投げ技が強力。接近戦が得意。

格闘愛(ラブ)3 理想の格闘家を作成できる!

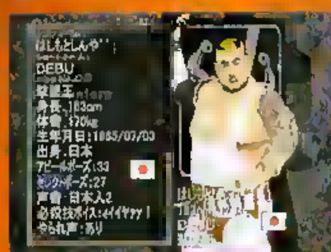
あの選手がいない、こんな選手を作りたい、そんなときに活用したいのがエディット機能。これでボブ・サップや吉田秀彦など、いま注目されている格闘家を再現することも可能ってわけ。自分好みの格闘家を作って参戦すれば、楽しさ倍増間違いなしだ。エディットは容姿や体のサイズ、コスチュームなど35項目の細部にわたって作成可能。使用する技も650種類の中から75個を選べ[illegible]。



➡キャラクター[illegible]ここで決める。[illegible]もあるようだ。



⬅悩みまくるのが技設定。ポイントを振り分けるので、バランスが大事。



⬆[illegible]を細か[illegible]できる。パーツの種類が多いので、必ず気に入ったキャラが作[illegible]はず!



➡[illegible]イ[illegible]は[illegible]で作成[illegible]したら実戦[illegible]



ヒョードル(?)戦での激闘が記憶に新しい、テキサスの暴れ馬かもしれない?



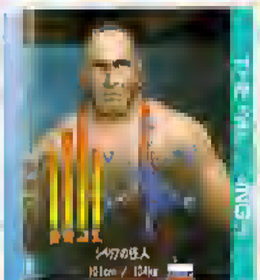
お金が大好きで、打たれても打たれても倒れない、ちょっと太りぎみのあの人か?



このところ休場が続いている、アメリカはハワイ出身の横綱のような気が……。



史上最年少のヘビー級チャンプで、トラブルメーカーでもある、あの人か!?



生まれたときには7000グラムもあったという、人類史上最強といわれる、あの人?



シリーズ最大のボリューム Xboxにていよいよ戦闘開始

大戦略VII

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

今回はXbox版の追加・変更点と『大戦略』の基本システムをおさらい。そして気になる兵器も一部紹介するぞ。

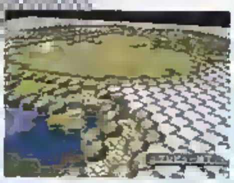
タイトル	ダイセンリャクセブン		
発売元	クールキッズ	ジャンル	シミュレーション
発売日	5月発売予定	価格	6800円(税別)
開発	クールキッズ	制作者	
ブロック数	ゲームデータ 35～182ブロック	システム対応	5.1ch 1～4人
その他			

新兵器入手、マップ作成モード追加でやりごたえ度アップ!

1986年に登場し、さまざまなハードで発売された戦略シミュレーションの最新シリーズがパワーアップ! 移植にあたってマップエディタを標準搭載し、さらに"ミッションモード"を追加。マップごとのミッションを達成させると、新兵器やマップが追加され、フリーモードで使用できるぞ。



←どんなマップを作るかはプレイヤーしだい。作ったマップはユーザーどうしで交換可能。

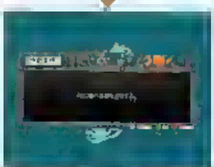


➡マップができあがったあとは全景を確認することができる。納得できたら保存しよう。



ミッションモード

←作戦概要表示。頭に叩き込んでおこう。



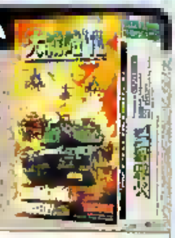
←首都を占領して戦いが終わったら……。



←入手できる兵器がシルエットで登場。

各国の兵器をち密に再現ワールドタンクミュージアム

精巧な造型とマニア心をくすぐるラインナップで700万個以上の売上を記録し大ヒットした食玩戦車模型。初夏発売予定の第4弾では、本作に登場する兵器をフィギュア化。詳細は不明だが、これらの兵器は何らかの形でゲームに関わってくる模様。続報に期待しよう。





90式戦車(単色迷彩)



90式戦車(二色迷彩)



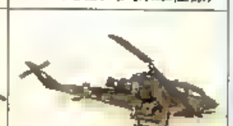
AH-1Sコブラ(米軍仕様)



74式戦車(単色迷彩)



74式戦車(二色迷彩)



AH-1Sコブラ(二色迷彩)

その数400種類以上 戦場を飾る兵器軍

多くの人が知っているであろう"パトリオットミサイル"や、現実には未配備の揚陸艦"おおすみ"など本作に登場する兵器は多種多彩。ここではその一部を紹介しよう。



↑攻撃力は兵器の数に比例する。撃墜されるごとに弱まっていくぞ。



←兵器ごとの高度を理解していないと、一方的に攻撃を受けてしまう。とくに空には3つの高度があるので、攻撃するときはきちんと確認しよう。

陸 戦線維持に不可欠

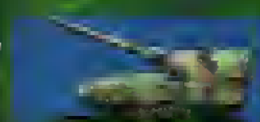
都市占領に欠かせない歩兵部隊や前線維持の主役ともいえる戦車など、陸上兵器はプレイ中、もっとも多く生産される。対空攻撃や間接射撃を行えるユニットもあり、あらゆる局面で活躍するだろう。

メルカバMkIII



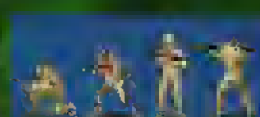
↑本作の主力戦車の中、異彩を放つのがイスラエルのメルカバシリーズ。主力戦車中、唯一間接攻撃が可能。

PzH2000



↑主力戦車の射程外から攻撃することができる自走砲。その中でも性能が高いのがドイツ製のこの機体。

特殊部隊



↑移動後すぐに占領が可能な歩兵は便利な存在。特殊部隊はその中でも最強の戦闘力を持っている。

初代『大戦略』から17年、磨きあげられた円熟のゲームシステム

敵軍首都を占領することが戦場における最終目標だが、首都を制圧するには資金の調達や拠点の確保、戦局に合った兵器投入など、数多くの戦略を考えねばならない。そこで必要になるのが"生産"、"行動"、"戦闘"といった各部隊への指示。ここではこれら代表的な行動について解説しよう。



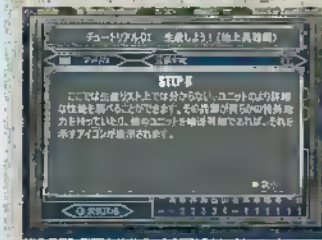
➡PC版は各部隊がどんな状態か、カーソルを合わせて確認する必要があった。



⬆Xbox版は弾切れや燃料切れ、大ダメージを受けたときなど、危険な状態は各部隊の上部に表示されるようになった。

チュートリアルで戦術を学ぼう

歯ごたえある難易度が魅力の本シリーズだが、初心者には入りづらかったのも事実。そこで今作はチュートリアルを導入。また敵の思考レベルは3段階から選択できる。



⬅"ユニットのデータの見かた"というかなり基本的な部分から、きっちりと教えてくれる。

生産　来るべき敵に備えよ

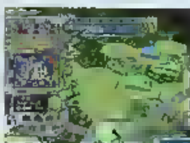
ゲームが始まったら、まず兵器を生産。攻撃するにも防衛するにも兵器が必要だ。だが、やみくもに作っているとすぐに資金が尽きてしまう。攻撃目的の兵器だけでなく、索敵が得意な偵察機、占領能力を持つ歩兵など、バランスよく生産するのだ。



⬅部隊は最大50まで。マップに合わせた兵器生産を。

行動　自軍を有利に導くべし

さまざまな行動の中で重要なのが占領。施設を占領することで、資金と燃料を増やすことができる。敵より多くの施設を占領すれば資金が潤い有利になるが、大胆な移動は禁物。敵機は兵器が持つ索敵範囲に入るまで表示されないからだ。また、敵との遭遇で注意すべきは燃料。燃料がなくなると移動が不可能になるぞ。



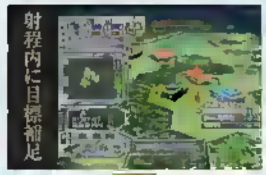
⬅占領が可能な兵器は限られている。兵器の詳細画面で確認しよう。



➡兵器によっては武装の変更が可能。攻撃できる地形が変化するぞ。

戦闘　兵器の特性を理解せよ

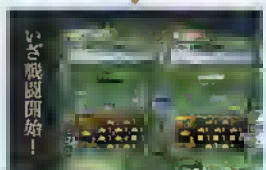
移動後に敵兵器が隣接、もしくは索敵で発見した敵が間接兵器の射程内にいた場合、攻撃が可能となる。"戦車は空中の兵器に弱い"など相性が存在するので、それを見極めて攻撃することが重要だ。



⬅敵機に隣接し、先制攻撃！　残弾と高度には注意。



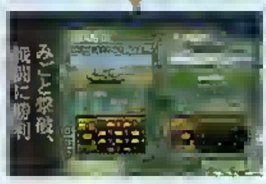
⬅数の減った同種のユニットは合流させ、再度戦線へ投入できるぞ。



⬅自軍の攻撃が終わると敵軍の反撃。ここで戦闘は終了。



➡自軍が勝利した場合、気に入った部隊を1カ国につき20まで保存できる。



⬅続けてほかの部隊で攻撃。ちなみにこの画面は簡易戦闘だ。

海　制海権をつかみとれ

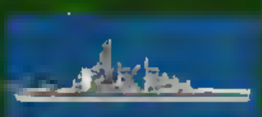
それほど兵器の種類は多くないが、兵器輸送のための空母・揚陸艦などは、海の多いマップでのスムーズな移動には必要不可欠。国ごとの性能格差が大きく、ロシア・アメリカが頭ひとつ抜けている。

インビジブル



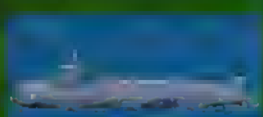
⬆ゲーム中唯一のヘリ空母でVTOL機と各種ヘリを搭載できる。イギリスで生産可能だ。

こんごう



⬆海外への派遣で一気に有名になっ[illegible]ゲーム中でも高い索敵能力を誇る。

シーウルフ

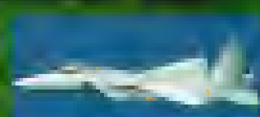


⬆海の部隊にしか攻撃できない潜水[illegible]な米国の潜水艦。射程も長大。

空　現代戦の主力兵器

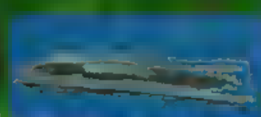
多くの地上兵器から反撃を受けずに攻撃できる。しかし対空能力を持つ兵器には弱いので、移動力を活かした一撃離脱の戦法向き。ヘリとVTOL機以外は空港にしか着陸できないので注意しよう。

F-15Jイーグル



⬆現在日本でもっとも多く配備されている。空中の敵機を撃墜する能力に優れているが、地上攻撃は不可。

B-2スピリット



⬆[illegible]絶大な効果を発揮する米国の爆撃機。耐久力も高く、打たれ強い。

SA342ガゼル



⬆[illegible]用。攻撃ヘリ中もっとも安く、最高額のヘリと比べると価格は3分の1。

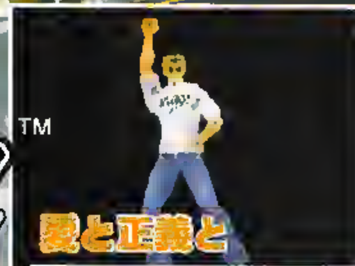





真実のヒーローが帰ってきたぜ！




レンタヒーローNo.1
RENT A HERO No.1 ™




愛と正義と賃貸料!!

セガマニアを中心にカルト人気を誇る異色のアクションアドベンチャーゲームが、Xboxで復活！

タイトル	レンタヒーローナンバーワン		
発売元	クールクール（販売元 セガ）	ジャンル	アクションRPG
発売日	未定	価格	5800円（税別）
開発	クールネット エンタテインメント	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch
その他			

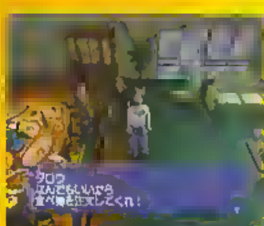
コンバットアーマー装着！ これがレンタヒーローの戦いだ！

物語はコージャ町内に、ヤマダ一家が引っ越してきたところから幕を開ける。ヤマダ家の長男・タロウは、引っ越しパーティーの最中、妖しい宅配人からコンバットアーマーなるバトルスーツを貸し与えられることに！ その日から、タロウ・ヤマダは"レンタヒーロー"に変身（？）し、愛と正義とスーツの賃貸料のために戦うのであった！

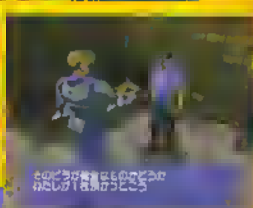
レンタル料のために仕事をこなしていこう！

コンバットアーマーはあくまでもレンタル品なので、賃貸料を払うために、主人公はさまざまな仕事をこなして報酬を稼いでいくことになる。チラシ配りや捜し物などヒーローらしからぬ仕事で稼いでいこう。

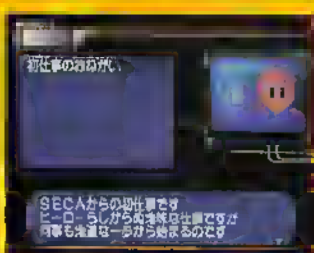
しかし、仕事をこなす途上で、町の悪漢や正義を乱す不埒モノとのバトルが発生することもある。そんなときこそ、ヒーローの腕の見せどころ！ 町の平和を守りぬき、ヒーローとしての支持を集めるべし！



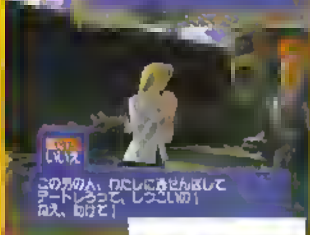
➡人々と会話することで、さまざまなイベントが発生する。



➡依頼された仕事をこなしていけば、報酬獲得と知名度アップ！



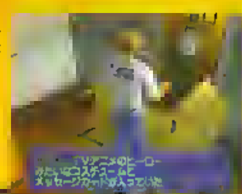
⬆自宅にあるクリームキャストで、仕事の依頼を確認して、報酬獲得に乗り出そう。



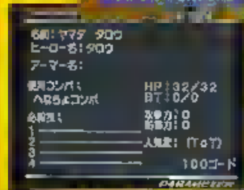
⬆ときにはフィールドマップ上で突発的なイベントが起きることもある!?

脅威のパワー！ コンバットアーマーとは!?

タロウ青年がレンタヒーローとなるために着用するコンバットスーツは、ちょっぴりマッドなサイエンティスト・ドクタートラブルが開発した、常人を越えた力を与えてくれる特殊な服である。レンタヒーローの動力源は乾電池で、変身して行動するたびに徐々に減っていく。ちなみに電池代も自腹。最初の段階では戦闘能力は低いものの、ゲームの進行にしたがってアーマーも強化されるぞ。



➡ひょんなことからアーマーを手にしてしまう主人公。

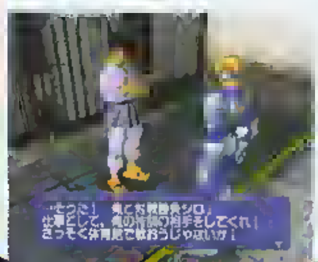


⬅スーツの能力、各種パラメーターはステータス画面で確認できる。

ドリームキャスト版との相違点

サウンドが5.1ch対応になっていたり、画面が高解像度で楽しめたり、バトルモードやギャラリーモードという新要素が加わっているものの、ゲーム内容は2001年にドリームキャストで発売された『レンタヒーローNo.1』と同じ。

そう、Xboxのタイトルだというのに、クリームキャストは出てくるし、柔道着姿の某熱血漢も容赦なく健在!! DC版を楽しんだ人は、いま一度ディープに遊んでみるもよし、もちろん未体験ならばこれを機にぜひともプレイすべし。



⬅セガ信者のカリスマ、男気の塊のような"彼"も、作品の中で出迎えてくれる。

Xbox版はこんなモードが追加されている!

今回、レンタヒーローがXbox版として登場するにあたり、もっとも見逃せない要素となっているのが、バトルモードとギャラリーモードの、2大新登場モードの存在である。どちらのモードも、レンタファンならついつい遊ばずにはいられない魅力を持っており、より深くゲームの世界にどっぷりと浸かれる出来栄え。DC版で鬼のようにレンタを遊び倒した猛者も！　この2大モードのために買いなおすしか！

新要素1 夢が実現!? 大興奮のバトルモード

本編の途上で発生するバトルシーンのみを連続で遊べるモードが、このバトルモード！　ゲームが進行するにしたがって、楽しめるバトルの数も増加していく！　果たして、並居る強敵をすべて粉砕し、最強の座を勝ち取ることができるだろうか!?



←戦う敵を任意に選んで、バトルを存分に満喫！



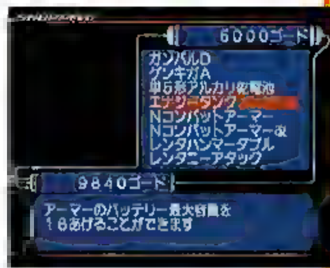


←↑敵の体力をゼロにすれば勝利！　パンチ一発で終わる敵もいれば、多数の敵を相手にしなければならない場面も。

ショップで装備を整えよう!

バトルモード開始当初、主人公は初期装備状態でヨワヨワなのだが、バトルで勝利するごとに報酬が手に入り、装備を充実させたり、連続技を習得していくことが可能になる。しかし、忘れてはいけないのが、レンタヒーローの動力源となる電池代。装備や必殺技にばかりお金をつぎ込むと、電池切れで身動きが取れなくなってしまうぞ。また、バトルモードでは体力がゼロになってもゲームオーバーにはならず、ショップでお金を払って体力を回復してもらうことになる。

体力・電池の回復代金と、パワーアップするための装備代とのバランスには十分気をつける必要がある。



↑ショップには各種回復、パワーアップアイテムが揃っている。状況に合わせて購入だ。



↑現在の装備状況や使用している連続技を確認して、つぎのバトルに臨もう。



↑バトルで勝利を収めると報酬が入る。もちろん、強い敵ほど高額の報酬が見込める。

バトルモードでテクニックを磨け!

バトルモードでは、一度倒した敵とも何度でも闘うことができるので、バトルテクニックを磨くのにはもってこいのモードだ。

レンタヒーローは、Aボタンを連打することによってくり出せるコンボと、Xボタンを押しっぱなしにした時間により威力、効果が変化するチャージ攻撃、相手に密着してAボタンで実行する投げ技などの攻撃方法が備わっている。

なかでも、コンボとチャージ攻撃は、ゲームの展開により習得、使用可能となっていき、後半になればより強力な技を使用できる（バトルモードでは"購入"する）。チャージ攻撃には、敵を攻撃するほかにも体力を回復する技があったりと、使いこなせば戦闘を大いに楽にしてくれる代物。また、チャージ攻撃とコンボを組み合わせることにより、強力な連続技として成立させることが可能！



↑チャージレベル1のダブルハンマーパンチで敵を跳ね上げて、落ちてくるところにAボタン連打のコンボを叩き込めば、連続技が成立！

↓連続技の基本スタイルは"浮かせてコンボを叩き込む"だが、地形などを効果的に利用すれば、強力な連続技を成立させることができる。



新要素2 レンタワールドのビジュアル満載! ギャラリーモードも忘れるな!

ギャラリーモードでは、「レンタヒーローNo.1」に登場する、各種キャラクターのビジュアルを閲覧することができる。主人公一家はもとより、サブキャラクターや町の悪党たちまで、異様に充実したギャラリーがアナタをお出迎えするのである。

ゲームを始めた初期状態では、ほとんどのギャラリーが"Closed"となっているが、バトルモードで敵を打ち倒していくことにより、閲覧可能なギャラリーは続々と増えていく。　ぜひともバトルモードを完全制覇して、すべてのギャラリーモードをオープンしたいところだね。



←サムネイル表示されたギャラリー群から選択せよ。



↑妙でポップなレンタヒーローの世界観が、これでもかと言わんばかりに満喫できるぞ。超一流のB級の証がここにある！

↓各ギャラリーは拡大縮小が可能となっており、細部まで鑑賞することができるのだ。





ANGELIC CONCERT
エンジェリック・コンサート

さあ！　出かけよう!!
夢と希望にあふれた
冒険の旅へ！

カウジーの奏でるフォルテールとサフィのやさしい歌声が、旅先の人々を魅了していくミュージック・アドベンチャー。今回は主人公とヒロインを巡る好感度の秘密に迫るぞ！

タイトル	エンジェリック・コンサート		
発売元	サクセス	ジャンル	ミュージックアドベンチャー
発売日	3月13日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	サクセス	制作者	プロデューサー 本間志乃
ブロック数	68ブロック	システム対応	なし
その他	スペシャルBOX版同時発売 価格 8800円(税別)		

選択肢がカギを握る好感度のヒ・ミ・ツ♥

ヒロインをタイプ別でチェック

"好感度"が物語に影響するヒロインは，サフィだけじゃない。ほかにも選択肢やルートによって，特別なイベントが発生するヒロインもいるらしい。そんな物語に登場するヒロインをタイプ別でチェック！



ぽわわわ～ん系

サフィ＝スィーニー

カウジーにとっていちばん近くて遠いサフィ。幼なじみという強大な壁と恋愛の"れ"の字も知らないような彼女とのあいだに，愛は育まれるのだろうか？



じゃじゃ馬系

クリノン＝リヴァーレ

何かと口うるさく，プライドの高いお嬢様。その反面，寂しがり屋なので，カウジーがはっきりと行動を示してあげれば，応えてくれるはず。



お姉さん系

ピアラ＝セティス

人当たりがよくやさしい彼女は，魔法格闘術や音楽の教師を勤める無敵のメイド。行動がとてもわかりやすそうだけど，いろいろと振り回されそうな予感。



不思議さん系

ココナ＝キュート

突然現れては，突拍子もない行動やセリフを残して去っていく不思議な魔法使い。話をまともに聞いてもらえない彼女とのあいだに，恋愛は成立する？

主人公カウジーの目的は、幼なじみであるサフィといっしょに王都を目指すこと。でも、その道中ではカウジーが進むルートや選択肢によって，変化していくものがある。それは"好感度"だ。"好感度"は，物語を進めていくごとに蓄積されるので，ちょっとした選択肢でも慎重さが必要だ。

選択肢　何気ない選択肢も今後に影響してくる

物語上で登場する選択肢は，選んだ内容によりヒロインの"好感度"が変化。物語の後半では，"好感度"が一定の値に達していないと発生しないイベントもあるので，何気ない選択肢にも注意を払う必要があるぞ。



↑ハーフェンでのイベント。単純なルートの選択でも"好感度"が変化する場合もある。



↑どのヒロインと仲良くなりたいかを決めておかないと，苦労しそうな選択も出てくる。

ルート　選んだルートによって新たな出会いが！

ステージ5以降に出現する分岐ルート。そこでの選択によってストーリーが変わってくるので、単純に進みやすいという理由だけでルートを決めるのは早計。選択によっては新たな出会いもあることだし……。



↑ココナが3つのルート先について説明してくれる。情報をもとに行き先を決めよう。



↑ルートは西のフォンス，中央のイエロ，東のプエルトの3つ。キミならどちらに進む？

シュタルの先には何が!? 3つのルートを紹介

ステージ5以降はルートを任意に選択できる。南に向かえば氷が特産の町イエロへ。西に向かえば自然あふれるフォンスへ。東に向かえば港町プエルトへ。ふたりがどのルートを選んだかによって、ステージ6以降の物語が大きく変わっていく。ここでは、その3つのルート先をちょっとだけ紹介するぞ。

物語の分岐までの道のり



イエロ　魔法によって凍えた町

7月だというのに噴水には氷が張り、町の名物がカキ氷だというイエロの町。町長さんの話によると、どうやら氷の精霊がヘソを曲げて町中を凍らせてしまったらしい。



➡寒さついでに、シロクマまで登場。サフィ危うし!!



➡そのシロクマをカカト落としで倒すピアラが参上。

プエルト　人魚の伝説がある港町

プエルトの町にはホエールウォッチングの人気スポットがある。サフィはクジラを見たいと駄々をこねるが、カウジーは町に歌姫がいるという噂を聞きつける。



➡イックラ丼を食べたさにプエルトに行く旅人も多いとか?



➡夕日の海を見つめる歌姫、ローレライ。

フォンス　不気味な洋館が建つ村

森を歩いているときに、突然降り出した大雨。雨宿りする場所を捜して行き着いた場所は、なんと古い洋館。そこには、クリノンたちもさきに足を踏み入れていた。



➡突然の大雨。事件はすでに、ここから始まっていた。



➡館で出会うクリノン。どうやら住人はいないらしい

冒険の中で出会うカワイイ(!?)動物たち

サフィの頭の上に乗っている"ふかふか"も珍しい動物のひとつだけど、そのほかにも冒険の途中でさまざまな動物と出会う。ごくふつうのネコやクマも登場するけど、そこは魔法の世界。いかにもヘンテコそうな生き物があちこちに棲んでいるらしいぞ。もちろんイベントにからんでくる動物がほとんどなだけに、いったいカウジーたちとどう関わってくるのか楽しみ。ここでは物語の中で登場する、ほんの一部の動物を紹介する。



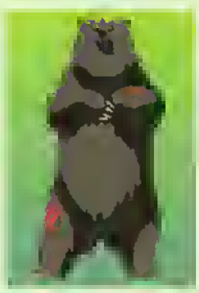
⬆カワイイもの好きなサフィは、人気の魔法生物とふかふかを天秤にかけてしまう……。

ふかふか



サフィに温かい"帽子"と勘違いされている魔法生物。魔法が使えるらしいが、ふだんは頭の上で寝てばかり。

グリズリー



森の中で突然出会う大熊。凶暴な熊を目の前に、カウジーたちは大あわて。でもよく見ると、足に傷を負っている。

ヘビの主さま



西ラーマ村が祭っているヘビの主さま。サフィは主さまの前でヘビ嫌いだと告げてしまい、エライ目に遭う。

かえるの主さま



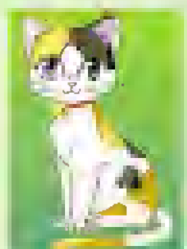
東ラーマ村が祭っているカエルの主さま。額に"主"と書かれており、バチ当たりなことをすると……。

うでながウサギ



魔法生物研究所によって作り出された人気の生物。魔法も使えるので、使い魔として欲しがる人が多い。

ネコ



ごくふつうのネコ。でも、このネコ一匹が登場することで、思わぬハプニングが起こることもあるのだ。

ダークヒーローが
闇夜を疾走する!!



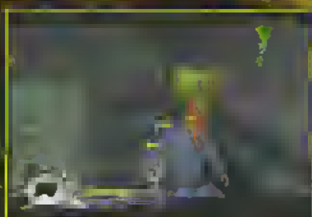
BATMAN™ DARK TOMORROW™

アクションはもちろん、潜入や謎解きなどの探偵要素も魅力のアクションアドベンチャー『バットマン』。今回はバットギアの使いかたと寺田憲史氏のインタビューを掲載!

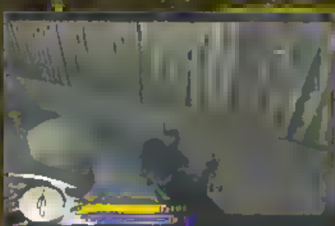
タイトル	バットマン ダークトゥモロー		
発売元	ケムコ	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	3月20日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ケムコ	制作者	プロデューサー 結城崇史
ブロック数	3ブロック以上	システム対応	
その他			

バットギアを操り狂気に満ちた街へ潜入!!

ナイトディテクティヴ(闇夜の探偵)の異名を持つバットマンが挑むのは、地下下水道や凶悪犯収容所など、トラップや謎でいっぱいのステージばかり。そこで彼を助けるのが、目くらましのスモークボムやピッキングや、配電用のユニバーサルツールなどのクールなバットギアだ。今回はそんなバットギアの数々を紹介!



⬆背後から敵に忍び寄って倒すなど、潜入のスリルを存分に味わうことができる。



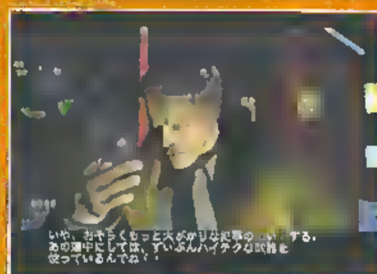
➡潜入中に特殊な箱を見つけて、バットギアを補充。



⬆スタートと補充時にどのギアを多く持つかを選択できる。

STORY

そ[illegible]夜の[illegible]では、ギャングたちの抗争が熾烈を極めていた。日ごろの抗争とは比べ物にならない量の爆薬とハイテク武器に、大掛かりな犯罪の匂いを感じたゴードン署長は、バットマンに抗争鎮圧を依頼。だが、市街地でギャングとバットマンが争っている隙に、ゴードンが誘拐されてしまう。署長室を調査したバットマンは、この事件はジョーカーの仕業と確信。ジョーカーが収監されているアーカム収容所へと向かうが……。



⬅ギャングの抗争だけで済む話ではないかも と危惧するゴードン署長。

SPECIAL INTERVIEW

シナリオ監督の寺田憲史氏に直撃インタビュー!

みずからも熱烈な『バットマン』好きだという寺田氏に、開発秘話と本作の見どころを聞いてきたぞ!

――どんな形で監督されたのかをお聞かせください。

寺田　DCコミックが許可した人だけが『バットマン』のストーリーを書けるのですが、その人のシナリオがひと通りできた段階で参加しました。ただ、『バットマン』って、日本では名前は有名だけどいまいち浸透してない。いちばん人気の悪役はレジャグールってヤツだけど、日本人が知ってる悪役はジョーカーぐらい。おまけに、マニアを遥かに超えた人が書くものですから、人物関係の説明がないなど、1本のゲームとしてはわかりやすさに欠けていたんです。

最初はひと悶着ありましたが、こちらの思いは確かでしたから、翌日からは仲良くなって(笑)。で、まずは人物関係図を作り、各キャラの役割などを整理しました。アイテムと情報探しはゲームの基本ですが、同様に多くのキャラをわかりやすく絡めていこうと。もとの構想をベースに説明を補い、新要素を盛り込んでシナリオを再構築しましたね。ニューヨーク滞在中に新しく作ったプロットを見せ、向こうも納得してくれたので、その後3~4ヵ月かけてやりとりし、シナリオを完成させました。

全9種のバットギアを大公開!!

開かない扉、何も見えない暗闇、ジャンプでは届かない段差……。そんな窮地を救ってくれるバットギアをチェック!

Batarang
バタラング



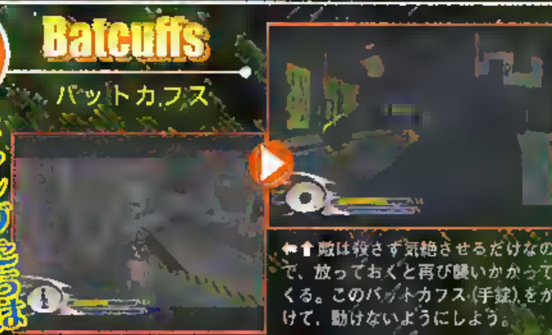
⬆ファンなら誰もが知ってるギア。これなら敵が遠くにいても……。

⬆爆薬に当て、敵を爆発に巻き込め!

⬅照準を定めて投げつければ、倒せてしまうぞ!

Batcuffs
バットカフス

ギャングたちは生け捕りに!!



⬅⬆敵は殺さず気絶させるだけなので、放っておくと再び襲いかかってくる。このバットカフス(手錠)をかけて、動けないようにしよう。

Finger light
フィンガーライト

⬇指先に超強力なライトを装着できる。装着中は走れない。

➡夜の街には前も後ろも見えない真っ暗な場所もあるが……。



指にライトを装着!!

Universal Tool
ユニバーサルツール

⬇ピッキングや電気系統の細工などを自動で行ってくれる。

➡閉じた扉など仕掛けの前では、一人称視点でユニバーサルツールを。



潜入に欠かせないツールがきっちり!!

Smoke Capsule
スモークカプセル

煙で相手をひるませよう!!



⬅複数の敵が現れたときに便利。目くらまし&攻撃機能がある。

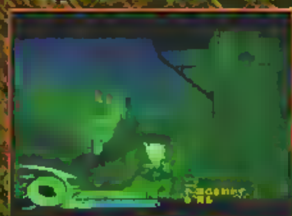
Batcable
バットケーブル



ビルの谷間もガンガン越えよう!

⬆ケーブルを使ってスイングすれば、ジャンプでは到底不可能なビルからビルへの移動も簡単。

Night vision
ナイトビジョン



⬅周囲の光を集めて真っ暗な場所を照らす。使用時は一人称視点に。

一人称視点で視野が明るく!

Batgrapple
バットグラプル

➡壁や天井に投げつけて使うアンカー&ケーブルで垂直に移動。

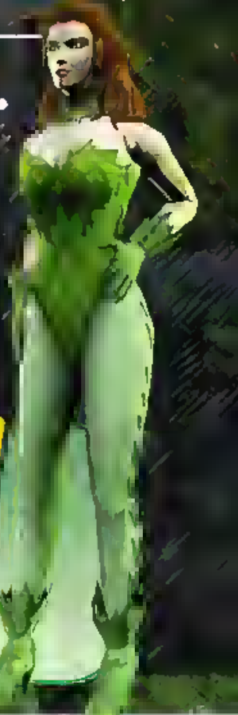


垂直方向にも移動!

Medical Kit
メディカルキット

いつでもどこでも使うことのできるバットマンの体力回復キットで、抗生物質や血清なども入っている。使用できる量には限度があるが、潜入中に補充できることもある。

POISON IVY
ポイズン　アイビー



人間と植物の混合体を作るのが趣味の植物学者。フェロモンムンムンの美女だが、毒を含んだキスと植物の化け物が武器という、恐ろしい敵だ。

――とくに気を遣った点は?

寺田　DCコミックのDCはDetective(=探偵)の略で、『バットマン』でも探偵要素は大きな魅力です。世界一の推理力で瞬時に理解・判断し、どんどん行動していく。ただ、ゲームでは「バットマンはあの時点でわかったんだ」って伝わる表現をしないと不親切。それをどう盛り込むかに気を遣いました。

――本作の見どころを教えてください。

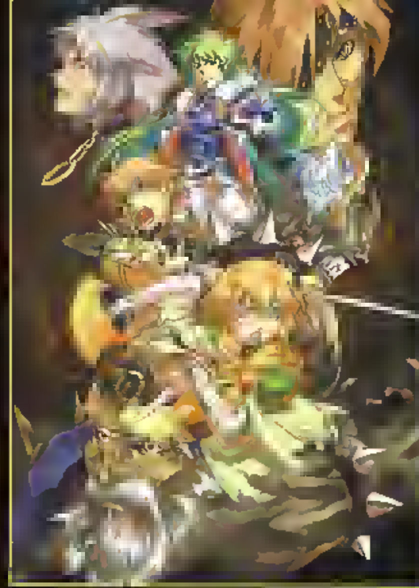
寺田　単なるアクションゲームっていう予想を覆す、物語性がかなりギュっと詰まった内容です。『バットマン』って、設定やコスチュームなどのすべてがアートだし、ダークな雰囲気が魅力なんですが、それをあまり前面に押し出すとヘビィになっちゃうので、ゲームとしての爽快感をいかに出すか工夫しました。『バットマン』の完成されたデザインは、ほんとすばらしい。その物語世界の中に『バットマン』が本来持つ探偵要素を盛り込みつつ、武器や乗り物、ギミックのおもしろさにこだわりました。従来のファンはもちろん、いままでなじみが薄かった人も、このゲームを楽しんでもらえるとうれしいですね。

Kenji Terada
寺田憲史氏
監督・シナリオ



ゲーム、アニメで活躍のシナリオ作家。4月からTV東京でスタートする『FIRESTORM』の監督・シナリオ。

エクスチェイサー EX-Chaser™



剣や魔法を武器に戦うミッションクリアー型アクション！

3Dフィールドを探索しつつ敵を打ち砕いていく爽快アクションRPG。職業によって能力の異なる20人からプレイキャラを選択でき、4人入り乱れての同時プレイが可能！

タイトル	エクスチェイサー		
発売元	アイディアファクトリー	ジャンル	アクションRPG
発売日	5月発売予定	価格	6800円(税別)
開発	アイディアファクトリー/XPEC	制作者	キャラクターデザイン:平岩洋和
ブロック数	16ブロック	システム対応	1〜4人
その他			

異世界からの勇者となってマドゥルーに挑め！

プレイヤーは異世界から召喚された勇者となり、天魔王マドゥルーの支配地を解放していくことになる。ゲームは1ステージずつクリアーしていく構成。武器による攻撃や魔法、必殺技で敵を倒しつつ、マップを探索してステージのクリアー条件を達成していくのだ。



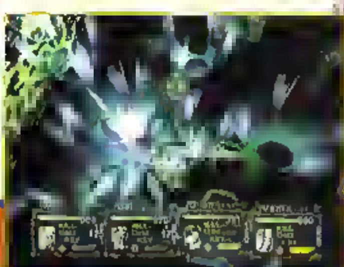
←必殺技は強力だが、[illegible]を消費する。使いどころ[illegible]といった戦略性が求められる。



→フィールド[illegible]ら[illegible]入るマジ[illegible]ール[illegible]あれば、属性を持つ強[illegible]魔法攻撃が可能。

4人同時プレイで熱くなれ！

最大4人までの同時プレイでは、ほかのプレイヤーを小突いてアイテムを落とさせることができる。協力プレイでも宝争奪戦でも、人数が多いほど盛り上がれるぞ。



→協力すれば、超強力な合体技も可能！

隠しキャラを含む20人から選択

プレイキャラは5つの職業から選択。職業によって武器や攻撃力、防御力などの能力が異なり、長所を活かした戦術が要求される。初めは各職業ふたりずつだが、プレイしてクレジットを獲得すると隠しキャラが登場。総勢20人から選べる。

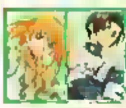
能力の異なる5つの職業

戦士 ••• Warrior



攻撃速度が速い剣が武器。攻撃力や防御力、移動スピードなど、能力バランスがいい。

アーチャー ••• Archer



弓による遠距離攻撃が基本。移動スピードが速く使い勝手がいいが、防御力が低め。

魔術師 ••• Warlock



武器による攻撃や防御力、移動スピードは低いが、必殺技や魔法攻撃が強力な職業。

海賊 ••• Pirate

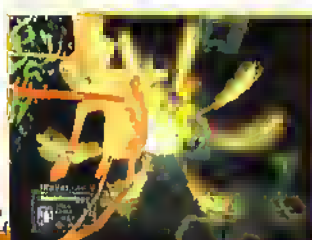


こん棒による破壊力抜群の攻撃と防御力の高さが売り。ただし、移動スピードが遅い。

盗賊 ••• Thief



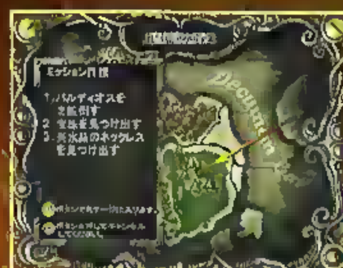
移動スピードが速く、短刀による攻撃力も高い。その分、防御力はかなり低めだ。



←魔術師の必殺技なら、広範囲をカバーできる。

条件を満たしてステージクリアー

ステージのクリアー条件は、ゴール地点にたどり着く、特定のアイテムを捜すなどさまざま。フィールド上にはスイッチで開く扉や、カベに隠された宝箱などがあり、謎解き要素も存在。もちろん、巨大なボスとの戦闘も各所に用意されている。



←ステージまえにクリアー条件を表示。1ステージ中に複数の条件があることも多い。

隠された宝も！



→カベの中の重要アイテムを見つけるなど、探索もポイント。

巨大な鳥神との戦い！

↓支配地の要所となるステージでは、精霊の化身ともいえる巨大ボスとの対決も！



サンチャWIRED ……DAY05

今月から、またしても新コーナーが！ ムチャな発注に快く応じてくださる元気の小島先生に励ましのお手紙を！

ランブリング参戦時セリフ集

攻略情報を期待されていた方，またしても攻略に直接関係ない情報ですみません。ランブリング時に表示される各キャラクターのセリフ集です。忙しい最中に画面に表示されるので，しっかり読めない方も多いかと思いますので，まとめてどうぞ。表は左から"キャラクター"，"出現エリア"，"セリフ"となっています。

アツロウ	A昼	アツロウ：昼のオレはサワやかだぜ？ シイナ：やめとけよ，誰にも言われないからって自分で言うとさびしすぎるぜ？
アツロウ	A夜	アツロウ：昼とは違って夜の帝王となったオレは少々質が悪いぜ？ シイナ：《夜の帝王》だなんて言ってる時点で質が悪いって気づけよな。
幹部@TK23	B昼	幹部@TK23：さあ，戦場に輝く天使達を愛でに行くぞ！ aida：まこと毎日か，眼福ですなあ。
影武者	B夜	影武者：名は言えんか…，孫は見てくれておるだろうか…！ 1980：大丈夫！ きっと見てくれとるけん，がんばり！
モナ総統	C昼	モナ総統：勝ってもおごるでないぞ！ 我々の実力から言えば順当だかな！ もえもえ255号：了解しましたとも！ 真実のモナリザを知るまでは!!
シバタ巡査	C夜	シバタ巡査：男なら男にふさわしい戦い方があるんじゃないのか。 アイダ：あんたは，まず借り物じゃなくて自分の言葉で話しなさいよ！
ガスオ	D昼	ガスオ：オレが負けたら，このガスマスクをぬいでもいいぜ！ ケミカル：あんた，Dランカー程度の実力しかないんだからおとなしくしてなよ。
ランチ	D夜	ランチ：さ〜て，12時には帰って寝ようねっ。 デイリー：うん。ランちゃんが次の日，顔シワシワになっちゃうもんねい。 ランチ：明日ゴハン，いらないんだね，デイリー♪
ロイ	エリアランカー	ロイ：行くか，ニコラ，スプートニク!! ニコラエヴナ：ロイ様とならどこへでも！
真紅	A昼	真紅：シバさんに追いつくために！ ザコ程度に負けてらんないわ!! ブルー：鋭気は覇気ですからね〜ほっほ。
サイコビリー	A夜	サイコビリー：通勤時のドライビングテクニックをみこまれ……。 サイコビリー：シブチカ・アシッドランナーズの頂になり，はや半年……。 サイコビリー：1人のさらりまんとして余生をまっとうしたかったが…。
麻衣子	B昼	麻衣子：あのコきっとマコに会いに来たと思うなっ★ ツヨシ：遊ったら格好のエモノですよ？ 麻衣子：マコに興味を持たない男の子がいるっていうのツヨちゃん…？ ツヨシ：あわわ…失言でした…。
ジョーカー	B夜	ジョーカー：オマエがオレを断るなら〜オマエが滅ぼすオレの希望〜 クラッキン：こいつは己のレビュー→さ〜こいつのデビュー→のレビュー〜
ルイルイ	C昼	ルイルイ：太古よりくり返されてきた言葉を今再びここで言おう……。 ルイルイ：美しさは，罪……。 ローズ：ルイルイ様，後ろが渋滞していますので，早くゲートから出て下さい。
ペッパー	C夜	ペッパー：さあ，たまにしか見られないこの実力，とくと見るがいいわ！ サルサ：ありがたいわけではなく，寝てて出撃回数が少ないだけで…。 ペッパー：回路切られたい？サルサ。
エドモン	D昼 エリアランカー	ジイ：世界が！ 宇宙が！ 坊ちゃまの登場を今や遅しと待ち焦えておりますぞ！ ジイ：ずずいとお進みなされい！ 坊ちゃまァァァァァ！！！！！！ エドモン：うるっさい！
みづこ	D夜	みづこ：さっさと稼いで買い物いくわよ!! セール！セール！ ぴよき：また買い物ぉ？ たしか先週も先々週も先々々週も…。
シバ	エリアランカー	ドロメノン：Typeトロメオ〈ミュトス〉，稼働率98．7%で問題なしです。 シバ：了解。協力よろしく，メノン．〈ミュトス〉．
マイオン	A昼	マイオン：いつまでたっても参入時は慣れませんね…。 ヘイル：オマエには実力がある，そしてオレもいる，安心しろ。
36代目総長ジン	A夜	36代目総長ジン：チーム〈怒羅津闘★須汰應〉 36代目総長ジン：36代目総長ジン！ 夜露死苦！
ホワイテー	B昼	ホワイテー：人間は大自然の中ではちっぽけな存在ィ！ ホワイテー：せやろ？ ギャレ：自然の恵みによって生かされていると知れ！ ホワイテー：ウス!! ありがとうございます!!
ミルッヒ	B夜	ミルッヒ：へへ〜ん，今日はオイシイご飯が食べられそ〜♪ シャルロッテ：モニタには，負ける確率も表示していますが…。 ミルッヒ：アタシ，見たくないものは見ない主義なの。
ボビイ	C昼	ボビイ：鬼目隠ごっこを始めよう，カウント・ゼロ・インタラプトさ。 ライデル：ニューロは神経，銀色の径，空は，空きチャンネルのTV色だ。
ナオミ	C夜	ナオミ：私の愛機の美脚ップリを見せつけてアゲルわ！ 7034：最近の若い者の着る服はほとんどハダカではないか…！
捻子	D昼	TIME：ニャフフ，強そうなやつが来た時は！ 捻子：迷わず逃げる！ やろ？ TIME：キミ，ここに何しにきとんねん！
アスカ	D夜	カゲボウシ2：今日もウジャウジャ…。 アスカ：ダニか，わいてんじゃねーよッ！
天下	エリアランカー	那由多：全システム起動，問題なしで行われました。
ギリーク	マスタークラス	ギリーク：さて…久々に……。 ミコノス：腰いためない程度にね，ギリーク。
ユキ	ファーストランカー	ユキ：さあて！ スノウホワイトの強さ！見せつけたげるよ!!

今月は真紅タンの登場ですよ、皆さん！

ゲーム版の5年後の世界を描く「ファントムクラッシュ2036」，小島一郎氏描き下ろしイラストシリーズ第二弾は，ご要望にお応えして真紅が登場。ちなみに「PC2036」という企画は，現段階では存在しておりません（無念）。



←小島氏からはとくにコメントはなかったのですが，やっぱり先月のミルッヒ同様，5年後の真紅ということで。ところで，上でシリーズとか言いちゃってますが，じつは小島氏にはナイショです。既成事実にするためにも皆さまの応援お願いします。でも「PC2036」（に限らず，PCの続編），なんとか実現しないですかねえ。



↑こちらが「PC2031」ことゲーム版の真紅。髪の色が違うわけです。

●ワイアヘッズ通信

先月で告知したように，これまでに届いたワイアヘッズ諸君の次回作への要望から，代表的なものをまとめて紹介するぞ。

●次回作の要望としては，とにかくXboxで出してほしいです！ 他機種ではあのグラフィックは再現できないですよ！ カクカクしたSVなんて！ 狭いマップなんて！ キー！

神奈川放置区域　ルンルン

●新作が出るとしたら，収録されているインディーズ曲はどうなっちゃうんですか？ あのアヤシイ（すみません）BGMの雰囲気も含めて「PC」の世界じゃないかと思う。ターボ最高，イェー！

北海道放置区域　白西

●「PC」ほどXbox Live化が似合うゲームはないと思う。ランブリング，SVのカスタマイズという「PC」のゲームシステムは，ネットワークでその真価を発揮するはず。全国の（全世界!?）ワイアヘッズとバトルしたいです。

千葉放置区域　ハヤシイチロー

●SV（パーツも）とマップを増やしてほしい。

山梨放置区域　ハーブーン

●ストーリーを楽しめるモードも欲しいです。各キャラクターの物語も知りたいので。それと，先月号の小島さんの話じゃありませんが，フルCGで映像化熱烈希望！

滋賀放置区域　黄金時代の風

という感じです，グラフィックの再現性とネットワークへの期待から，次回作はXboxで，という意見が大多数を占めています。他機種移植を希望する人も，Xboxでムリなら……という意見がほとんどでした。では，最後に兵庫放置区域のけんごっつくんから，PC未体験の方への熱いお手紙を紹介。

●SF・ロボット・改造というキーワードを抜きに，シンプルでもっと根元的な"遊び"の楽しさが，「ファントムクラッシュ」には宿っています。それは，隠れる・忍び寄る・殴る（撃つ）・逃げるといった，誰もが子供のころ，一度は遊んだことのあるスリル満点の鬼ごっこ，"空き缶蹴り"の楽しさです（笑）。わかりやすいルールなのに，何度もくり返し遊んでしまう不思議な魅力。"ロボゲー"という先入観で食わず嫌いしていると，ハッキリ言ってもったいないですよ？

うまい！ この線でPC未体験な友だちを，放置区域へ引きずり込もう！ ではまた来月!?



福岡放置区域　HaKaSe

色遣いがキレイなユキ&スノウホワイト。先月の深田氏のコメント（ユキの名前の由来など）も読んでいただけましたかな？

お便り大募集

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

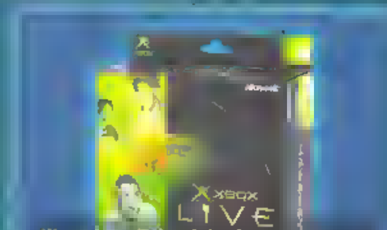
ワイアヘッズ諸君のおたより募集中！「PC2036」で描いてほしいキャラや，次回作の要望も引き続き募集中！ ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号の明記を忘れずに！

from 担当&ライター　ライター「また勝手に連載を始めちゃって」担当「小島さんも連載2本持ちです，予算ないので原稿料出せませんが」ライター「いつか怒られますね」担当「ところで読者プレゼントが用意できました」ライター「おお！」担当「パッケに差し込むジャケットカード！」ライター「描き下ろしのイラスト使用！ "ミルッヒ2036"と"真紅2036"の2種類あるので，ワイアヘッズ通信へのお手紙に，欲しいほうを熱意で指定してください，というヤツですね！」担当「予算ないので手作り品ですが」ライター「商業誌じゃないみたいですね」担当「な，これで気分だけでも新作！」ライター「前向きなんだか後ろ向きなんだか……。あ，数は各5枚で勘弁やで！」

最新情報をチェック!

Xbox Live 情報局

Xbox Liveに関するさまざまな情報を、全部まとめてお届け! まだタイトルは少ないけれど、どれも遊び応えのあるものばかりだよ～!



Xbox Liveスターターキット
▶ボイスコミュニケータ
▶『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』
▶『頭脳対戦ライブ』
▶Xbox Liveサービス使用権12ヵ月分
発売中(1月16日発売)／6800円(税別)

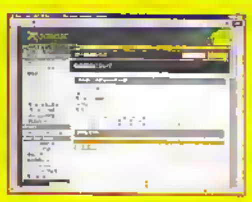
What's New ▶▶▶ 今月のXbox Liveニュース!

今号のXbox Live情報局，まずは公式サイト(http://xbox.jp/live/)で公開された最新情報をお届けしよう。

まず，『PSO』の無料期間がそろそろ終了する人がいますよ，というお知らせ。『PSO』は，オンラインで遊ぶとき最初の1ヵ月間は無料期間となっているが，そのつぎの日から月額600円必要となっている。このため，有料期間に入る案内をしているのだ。継続を希望しない場合は，マイクロソフト オンラインサービス サポート宛に"電話"による手続きが必要となる。

CATV局対応リストが2月13日に追加された。ケーブルテレビの場合，特定のコースでないと保証できない場合があるので，あわせてチェックしておこう。

また，この号が発売されるころにはすべて終了しているが，『カプコン vs. SNK 2 EO』のライブランキングも開催されて，結果が随時発表されている。参加した人はチェックしてみよう。



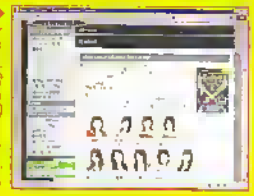
←動作環境に関するページは定期的に更新されるので，マメにチェックしよう



←課金サーバーがメンテナンスに入ることがあるので，新規ユーザーはチェック



→ランキング上位入賞者には，豪華賞品が用意されていた。君はどうだった?



→すでに締め切られたが，こういうのを定期的に開いてくれるとうれしいね

Line Up! ▶▶▶ 4月以降のXbox Live対応タイトルはどうなる?

Xbox Live対応タイトルで公式に発表があるのは右表のとおり。2月は『マズルフラッシュ』が発売され，3月になると待ちに待った『サウザンドランド』が登場する。現状ここまでの発売日ははっきりしているが，4月以降になるとどれがいつ発売になるのか，未定なのがほとんどだ。

ただ，編集部がそれとなくつかんでいる情報によると，2003年春～2003年発売予定タイトルのうち，いくつかは5～6月までには発売されるような話を聞いている。これも正式に確定した時点で発表されるはずなので，楽しみに待っていよう。

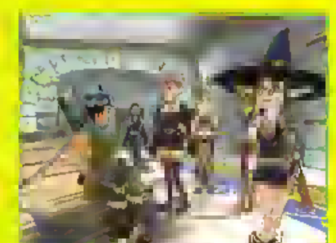
それにしても，こうして発売予定タイトルをチェックしてみるとタイトルのみの発表で具体的なゲーム内容はもちろん，タイトルすら判明してないゲームもけっこうあるよね。このへんも早く正式公開されると，ユーザーとしてもより楽しみが増えるんだけどなあ。どーなんだろ!? やっぱ早く知りたいよね!?

発売中タイトル	
カプコン vs. SNK2 EO	カプコン
ファンタシースターオンライン エピソード1&2✧	セガ
頭脳対戦ライブ✧	マイクロソフト
ギリヤバ! 乱闘パーティーテレビ! Whacked!(ワックド!)	マイクロソフト
マズルフラッシュ	ビクターインタラクティブソフトウエア
3月20日発売予定	
サウザンドランド	フロム・ソフトウェア
2003年春	
ぷらすぷらむ2	拓洋興業
2003年予定	
トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト
フィッシング ライブオンライン	マイクロソフト
Midtown Madness 3	マイクロソフト
MechAssault	マイクロソフト
発売日未定	
NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー
スポーツゲーム(仮題)	アスク
真・女神転生NINE ネットワーク対応版	アトラス
鉄騎オンライン(仮題)	カプコン
TOP ANGLER 2(仮題)	シムス
ライデンファイターズ エヴォリューション	セイブ開発
segaGT2002 オンライン(仮題)	セガ
SPIKEOUT X-TREME(仮題)	セガ
キングダムアンダーファイア:ザ・クルセーダース	バンタグラム
GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア
HALO2	マイクロソフト
Project Gotham Racing 2	マイクロソフト
シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト
戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト
パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト
みらくるしょっと(仮題)	メディアリュウム
山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント

✧Xbox Liveスターターキット同梱



↑アメリカではXbox Live開始と同時に出ていた『MechAssault』。日本では?



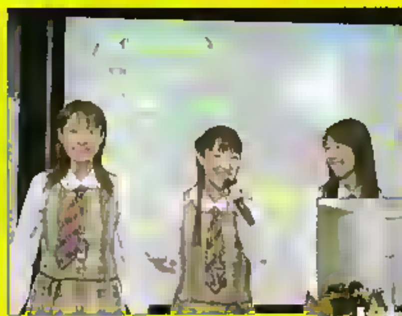
↑いちばんの期待作はMMORPG『トゥルーファンタジー ライブオンライン』だ

Event ▶▶▶ Xbox Liveイエローキャブ祭り in PSO リポート!

去る2月14日、イエローキャブ所属のタレントさんとお話できちゃう?という、何ともゴージャスなイベントが開催された。これはXbox Liveの公式サイトでも告知されていたとおり、山田まりやサン、Strawberryの3人(瀬戸早紀さん、竹内実生さん、渡部麻由さん)と『PSO』のオンライン上でボイスチャットしたり、いっしょに冒険できたりするというものだ。これはファンなずとも、かなり大興奮なイベントだよね?

イベント当日、山田まりやサンらはマイクロソフトに集合して『PSO』に登場。積極的に話しかけていったようで、相当な盛り上がりだった模様。

次回は3月2日。事前応募がなくても参加できる時間帯があるので、公式サイトをチェックしてぜひ参加してみよう!





↑ユーザーはみんな親切だったそうで、冒険の最後はみんなで記念撮影!?



➡この日、いっしょに冒険できた人はホントに幸運だよねえ……。



⬅Xboxユーザーの山田まりやサン「操作もみんなに教わりながら遊びました」



➡「私ばっかり大声で興奮してて、みんなに"落ち着いて"と言われちゃった(笑)」



➡瀬戸早紀さんのプレイ風景。積極的に話し合いながら冒険していたぞ

⬅ロビーで追いかけっこして1位の人に贈ってあげたりもしたそうだ。すごい!



左から、瀬戸早紀さん、竹内実生さん、渡部麻由さん

Secret ▶▶▶ ボイスコミュニケータが頭にしっくりこないキミへ

Xbox Liveの最大の特徴と言ったら、やっぱりボイスチャットに尽きる。これまでのテキストチャットとは明らかに違う興奮が、そこにある。一度ボイスチャットを体験したら、テキストチャットが面倒になってくるような気もする。

それくらい革新的なものだと思うんだが、個人的にちょっと気になっていることがある。頭が大きいせいで(そこ、笑わない!)、ボイスコミュニケータのネックバンドがきつい、ということだ。これ、けっこう切実な問題なのだ。最初のうちはいいが、時間が経過するにつれてドンドン苦しくなってくる。孫悟空が三蔵法師にどれだけキツいお仕置きをされていたか、その苦しみがよくわかった(かなり誇張)。

んで、いろいろ調べてみると、どうやら携帯電話用のイヤホンマイクが使えるらしい、という情報を得たので試してみたらコレがかなり快適! auやTU-KAなどで採用されている3極タイプなら、基本的にどれも問題なく使えるようだ(とはいえ、こういった使用方法は動作保証外となる。自己責任で行うこと)。購入時の注意としては、コードが十分長いものを選ぶこと。コードが短いものだとコントローラーを顔に近づけながらプレイすることになり、これはこれで非常に疲れる。

(リポート:編集部員ムネタツ)



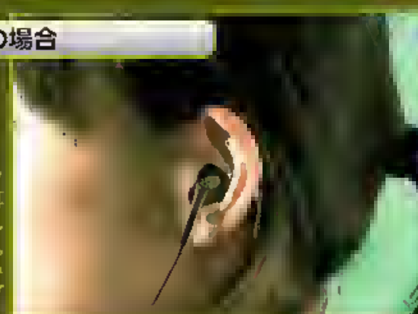
↑代用できるイヤホンマイクは、3極タイプであれば基本的にはオーケー。

Xboxボイスコミュニケータの場合



➡耳に挟むのも慣れればどうってことはないが、ちょっと違和感を感じる人もいるかも。ふつうの人ならネックバンドでそんなに圧迫される感覚はないんだろうけど。どうせ俺はデカいよ!

イヤホンマイクの場合



➡ってことで、イヤホンマイクを装着してみた。これなら耳に入れるだけだし、もちろん締め付けられる感覚もない。ちゃんと声も拾ってくれるみたいだし、しばらくはコレでプレイしてみようかな。

まだまだ遊び尽くせぬオンラインの世界！今月はエピソード2、バトル、チャレンジの3本立てで紹介!!



Xbox版『PSO エピソード1&2』は、Xbox Liveスタータキットに含まれている。オフラインで遊ぶ場合もゲーマータグの取得が必要になるので、Xbox Liveの環境をととのえてからプレイしよう！

Xbox Liveスタータキット同梱



本体＋キットで『PSO』が遊べる！

⬅ソフトといっしょに、ボイスコミュニケータやUSBキーボード変換アダプタも付いてくる。お得なキットだ！

ふつうに遊んでも100時間、ハマる人なら1000時間以上遊べる『ファンタシースターオンライン』（以下、『PSO』と略）。今月はエピソード1をクリアーした人向けに、さらなる『PSO』の世界を紹介！

タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ネットワークRPG
発売日	発売中（1月16日 Xbox Liveスタータキット同梱）		
価格	6800円（税別 Xbox Liveスタータキットの価格）		
開発	セガ／ソニックチーム	制作者	プロデューサー 中 裕司
ブロック数	ブロック数 95ブロック以上	システム対応	[illegible]
その他	対応周辺機器 USBキーボード対応		

ゲームに慣れてきたら、より高難易度のエピソード2に挑戦してみよう！

エピソード2は、ゲームキューブ版とXbox版から加わった新要素。ドリームキャスト版やPC版から移ってきたプレイヤーでも、初心者と同じように新鮮な感覚で遊べるのではないだろうか？

ところが、オンラインではエピソード2のTEAMは意外にも少ない。複雑化したマップや強力な新エネミーを前にすると、確かにエピソード1と比べると経験値稼ぎの効率は落ちてしまう。だが、レベル上げだけが『PSO』のすべてではないハズだ。そこで、今回はあらためてエピソード2の内容を分析しながら、その魅力について触れていこう。

OFFLINE 好きなタイミングでクリアーしていこう！

難易度ごとに、エピソード1をクリアーしたらエピソード2へ進むのが理想的だが、そこまでキッチリする必要はない。じつはエピソード1でエンディングを見れば、つぎの難易度のエピソード2も選べるようになるのだ。

ただし、エピソード1に比べると、やや時間がかかる傾向があるので、時間に余裕があるときに遊ぶといいかも。



⬆とりあえず、ノーマルはエピソード1をクリアーしてからエピソード2に進もう。

ONLINE よりパーティープレイ向きになっている!?

TEAMが少ないせいか、じつはエピソード2に精通したプレイヤーもそれほど多くはない。時間の効率を考えなければ、不慣れなプレイヤーどうしでハラハラドキドキの冒険ができる可能性も高いぞ。新エネミーの強力な攻撃で死亡してしまう確率も高いが、そこはオンライン。協力プレイで乗り切るべし！　トラブルごと楽しんじゃおう。



⬆エピソード2の美しい景色をのんびりと眺めながら、雑談に華を咲かせるのもいい。

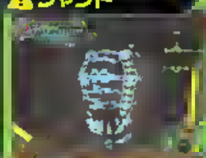
エピソード2で初登場するトラップもある！

単体ではそれほどでもないが、エネミーの密集地帯で発動すると恐ろしいのがトラップだ。エピソード2には、エピソード1にはない新トラップが設置されていて、冒険者たちを苦しめる。とくにマヒ、混乱、凍結、スロー、感電などの状態異常にかかると、そのまま死につながる可能性も高い。パレットにソルアトマイザーを常備させるなど、トラップ対策もしておくといいぞ。



⬆凍結状態は、左スティックをガチャガチャすると、通常よりもす速く回復できる。

⚠シャフト



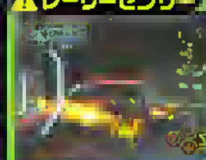
⬆一定時間動けなくなる。地面に埋まっているぞ。

⚠ギハイブ



⬆ここからギーが登場する。触れると毒状態になる。

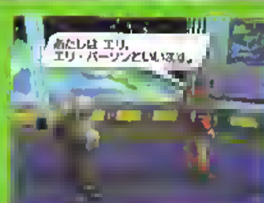
⚠レーザーセンサー



⬆センサーに触れると、近くのトラップが発動する。

ギルドクエストをクリアーしておくとEP2がもっと楽しめる

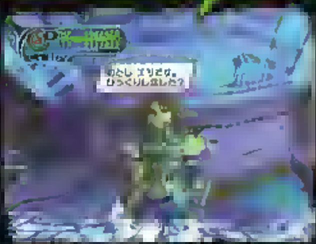
たとえば、エピソード2でオペレーター役として登場するエリ・パーソン。じつは彼女、エピソード1のクエスト"心のかたち"でいっしょに行動したキャラなのだ。ほかにもクエスト中に聞いた名前をチラホラ耳にする機会も……。



⬆エピソード1では、かわいいフォニュエールのエリ。

ふたつの適性試験を受けたあと、新たなる冒険の地"ガル・ダ・バル島"へ向かおう！

サポートは任せてください



⬆ふたつのVRエリアをクリアーすると、オペレーターのエリ・パーソンに会える。

VR神殿とVR宇宙船のふたつのエリアは、適正試験用の仮想現実空間。言わばエピソード2の腕試しといった内容だ。このふたつのVRエリアを突破すると、ラボのナターシャ長官に認められ、ガル・ダ・バル島へと移動できるようになる。新マップ、新エネミー、新トラップを乗り越えて、物語の結末を目指そう!!

まずは適性試験からスタート

1 VR神殿

VR TEMPLE
エリア数 2

複雑なマップと多数のトラップが行く手を阻む

ディメニアンなど闇属性のエネミーも登場するが、遺跡エリアのエネミーよりは弱め。やっかいなのは、リリー系のエネミーとフォイエビラー（トラップ）だ。早いうちにこれらを処理しておこう。ノーマルの場合、坑道まで進んでいれば十分クリアーできるぞ。



⬆場所によっては壊せる壁も!? そこから新たなマップへと進めるようになる。



BOSS バルバレイ

⬆デ・ロル・レに似たバルバレイ。広範囲への攻撃方法が有効だ。

2 VR宇宙船

VR SPACESHIP
エリア数 2

適性試験のラストを飾るのは、強敵ゴル・ドラゴン

デルセイバー、カオスソーサラー、ギャランゾなど、エピソード1の強敵がつぎつぎと登場するエリア。さらに、仮想現実空間というハンターズ泣かせの設定か、分身攻撃までしてくる。ノーマルなら、エピソード1をクリアーしてから挑んだほうが安全かもしれない。



⬆凍結トラップ後に攻撃を食らうと、死につながる。トラップビジョンを使おう。



BOSS ゴル・ドラゴン

⬆基本攻撃はドラゴンと同じだが、HPが少なくなると分身攻撃をしてくる。

3 中央管理区

CENTRAL CONTROL AREA
ガル・ダ・バル島

3つの地区のセキュリティを解除し、中央管理区へ進む

中央管理区の入口は、島内の3か所のセキュリティを解除すると開く。密林、高山、海岸の各地区は好きな場所からプレイしてかまわないが、途中経過はセーブデータに反映されないので注意しよう。

密林地区

中ボス メリカロル

植物が生い茂るジャングルのエリア。ここだけに限らず、ガル・ダ・バル島で登場するエネミーは、原生生物とアルタードビーストが多い。空中を飛びまわるギーがやっかいなので、銃か攻撃テクニックのどちらかは使えるようにしたい。



⬆各地区にひとつずつ設置されたセキュリティ端末を解除していく。

高山地区

中ボス ギブルス

ガル・ダ・バル島のなかでは、もっとも広いマップのエリア。地面から生えている草の丈が高いせいか、場所によってはエネミーや宝箱を見落としやすい。エネミーだけなら、レーダーとマップを見比べながらプレイすれば見逃しにくくなるぞ。



⬆斜面での戦いが中心。テクニックを多用するギボン系が強敵だ。

海岸地区

中ボス ギ・グー

エピソード2のなかでも、もっともグラフィックが印象に残るエリア。雰囲気はのどかでも、しつこいぐらいに大量発生ギーに苦戦するだろう。銃か攻撃テクで立ち向かおう。ギーの巣であるギハイヴは、攻撃を3回当てれば破壊できる。



⬆南国のムードが漂う美しい海岸。浅瀬の部分は歩くことができる。

すべてのロックを解除！

中央管理区

セキュリティロックを解除すると扉が開き、中に入れるようになる。ボスの転送装置までは一本道なので、迷うことはないだろう。ボスのガル・グリフォンは、銃や攻撃テクニック（フォイエ）などで遠距離攻撃するのがベスト。接近戦は危険だ。



BOSS ガル・グリフォン

⬆ガル・グリフォンの攻撃は広範囲におよぶので、遠距離から狙い撃とう。

4 プラント

SEA BED
エリア数 2

高難度の海底エリアの奥底で待つ存在とはいったい……!?

エピソード2の最終エリアは、いままでと比べてエネミーがワンランク上の強さを誇る。苦戦が続くようなら、攻略を一時ストップ。このあいだにエピソード1のつぎの難易度でレベルを上げ、忘れたころに再チャレンジするのもいい。すべての謎がついに明かされる？



⬆プラント内は、上層部と下層部のふたつのエリアから形成されている。

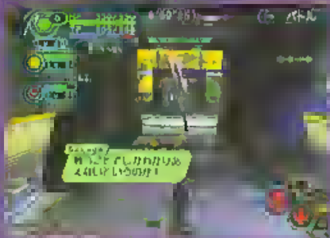


BOSS オルガ・フロウ

⬆オルガ・フロウを倒せれば、エピソード2のエンディングが見られる。



現在はバトル3までプレイ可能



バトル1は、キャラクター本来のレベルで、装備品やアイテムの持ち込みありで戦う。2月20日現在は、オンラインではバトル3まで遊べる。4人集まれば、2対2でチーム戦もプレイできる。

バトル4～6は順次配信予定



バトル4以降は、オンラインではまだ遊ぶことはできないが、オフラインマルチモードならすべてプレイ可能。バトル4のメセタ争奪戦は、わざとメセタを隠したりなど、ひと味違った戦術が必要になる。配信の日を楽しみにしながら、気長に待とう。

バトル2	神殿	装備持ち込みなし・均一レベルで戦う
バトル3	宇宙船	装備持ち込みなし・均一レベルで戦う
バトル4	神殿	装備持ち込みなし・均一レベルでメセタ争奪戦
バトル5	神殿	装備とレベルはそのままでメセタ争奪戦
バトル6	宇宙船	装備なし・均一レベルで狭いエリアのバトル

Battle Mode

ボイスチャットで楽しさ倍増!! バトルモード

ボイスチャットが加わることで、コミュニケーションの距離がいっそう縮まったXbox版『PSO』。その恩恵をもっとも受けているのが、ここで紹介するバトルモードだろう。

真剣勝負をしながらのキーボード入力は、正直キツい。でも、チャットがないと、勝負が味気のないものになるというジレンマもある。ボイスチャットはこの両方の問題をクリアーし、バトルモードをより楽しいものに変えてしまったのだ。歓喜、悲鳴、罵声など何でもいい。"声"が加わった対戦は、本当に楽しいぞ！



←隠れんぼプラス追いかけっこ的な楽しみもある。

昨日の友は今日の敵？　制限時間10分の壮絶バトル

バトルの基本ルールは、10分以内にいかにポイントを多く稼ぐかということ。ポイントを稼ぐ方法は、ライバルを倒したり、メセタを多く集めたりと、バトルのルールごとに異なる。4人集まれば、2対2のチーム戦ができるものもあるぞ。バトルモード独自のルールに、"全員がトラップ使用可能"というものがある。アンドロイド以外は忘れがちなので、うまく使って戦おう。



←バトルのステージは、神殿と宇宙船エリアの2種類からなる。専用マップ上で行われる。

見つけたら魂の連打

バトルのコツは"殺られるまえに殺れ!"。シンプルだがこれに尽きる。相手に気づかれないうちに攻撃を仕掛け、そのままたたみ込むように勝負を決めよう。"声"で挑発も忘れずに!!

エネミーもトラップのひとつ

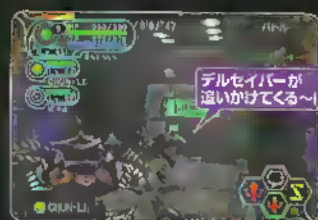
バトル1と3では、プレイヤー以外にエネミーも登場する。もしもエネミーに倒されると、ポイントが大きくマイナス。ときにはプレイヤーよりも強敵となるので、油断はできない。

隠れて待つのも……アリ！

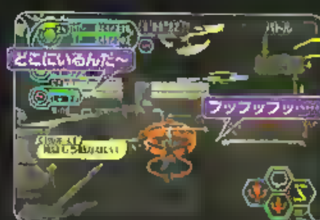
残り時間わずかでポイントが優勢な場合は、隠れたままタイムアップを待つのもいい。近くにトラップを仕掛けておけば、時間稼ぎ用や相手の接近にも対処しやすくなるかも…。



↑待ち伏せをしたり、背後から近づいて、剣、銃、攻撃テクで攻撃をしかけよう。



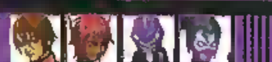
↑デルセイバーは扉を無視して追ってくる。コンフューズトラップを使うのも手。



↑レーダーに映らないのをいいことに、ボイスでウソ情報を流すのもいい…かも？

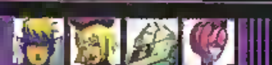
生か死か？　バトルモード職業別サバイバル術

Hunter ハンター



ヒューマーとハニュエールは、剣、銃、攻撃テクと幅広い攻撃で、どんな状況にも対応できる。アンドロイドはテクが使えないぶん不利だが、最初からトラップが見えるので、初心者には使いやすいかも。

Ranger レンジャー



攻撃力が劣るハンターのようなものなので、3種類の職業のなかではいちばん不利。基本的には、遠方から地道に狙い撃ちするしかない。テクニックに優れるレイマールなら、ほかの3人に比べると有利に戦える。

Force フォース



攻撃テクでつねに有利に戦えるのがフォースだ。攻撃テク以外にも、ジェルンやデバンドなどの補助テクも使えば、さらに強さが増す。その代わりTPがなくなると、HPの少なさが致命的になってしまう。

SOUL EATER

序盤で大活躍!! ギルドクエストでソウルイーターを入手しよう！

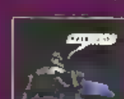
ギルドクエストで入手できるソウルイーターは、ノーマルからハードにかけては間違いなく最強クラスの武器。必要攻撃力も低く、どの職業でも装備できるのがうれしい。なお、各難易度でひとつずつ入手することができる。



↑装備中はHPが少しずつ減少していく。レンジャーやフォースでも使えるのが最大のメリットだ。

ソウルイーター入手法――キリーク関連のイベントをすべて見よう

1. ギルドクエストをすべてクリアーする。
2. "オスト博士の研究"で、スゥと話したあと、名前を「教えない」を選択。
3. "閉ざされた扉"で、エリア2にいるスゥ、バーニィと話す。
4. "照らすの湖"で、エリア2のアナを倒したあと、奥にいるキリークを倒す。
5. "ブラックペーパー"で、ブラックペーパー逮捕のあと、エリア1にいるキリークを倒す。
6. "淵より来るもの"で、アッシュと別れたあと、エリア2にいるキリークを倒す。



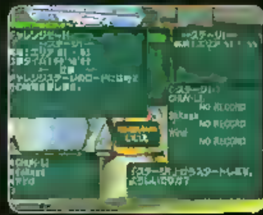
←アイテムがいっぱいだと入手できない。余裕を持たせておこう。

⚠ POINT クエストは条件を満たしたあとクリアーすること。キャンセルではフラグが立たない。

チームワークが何よりも大切!! チャレンジモード Challenge Mode

『PSO』では、強い武器防具とユニット、それにレベル200のマグさえあれば、ある程度強いキャラクターができてしまう。しかし、それでは緊張感は薄れてしまうし、何よりも"みんなで協力して冒険を進める"という『PSO』本来の楽しみを奪うことになりかねない。

そんななかから、"ギリギリの状態で緊張感のある冒険"をするために生まれたのがチャレンジモードだ。プレイヤーの知識とテクニックが要求されるだけに、アイテムに頼った力押しのプレイは通用しないぞ！



←頼れる仲間を捜し出すことも、攻略の一部となる。



現在はステージ4までプレイ可能



←HPが少ないフォースは[illegible]が脅威となるだ[illegible]



ステージ1 森
エリア1 [森1]
エリア2 [森2]
エリア3 [ドラゴン戦]

ステージ1では、森エリア～ドラゴン戦まで一気にプレイする。いちばん簡単なステージとはいえ、力押しプレイしかしていない人には歯ごたえタップリ。まずは、ここでチャレンジの基本を学ぼう！

モノメイト1個が命運を決める？ つねにギリギリの協力プレイ

チャレンジモードレギュレーション

1. プレイ人数はふたり以上
2. キャラクターの能力はステージごとに決まっている
3. 開始後、シティには戻れない
4. 仲間全員が称号を持っていないと、つぎのステージには進めない
5. ひとりでも死亡するとゲームオーバーになる

チャレンジモードをプレイするには、オンラインでチャレンジのTEAMを作成、所属するか、もしくはオフラインマルチでチャレンジを選ぶかのどちらかの方法をとる。規定レベルのキャラクターと限られたアイテムを使い、各ステージを順番にクリアーしていく。

また、チャレンジには目標タイムが設定されているため、タイムアタック的な遊びかたも可能。通常の冒険に飽きたら、腕試しのつもりでチャレンジモードをプレイしてはどうだろうか？

失敗の記録も残る!?



↑ゲームオーバーになってしまうと、次回プレイ時に前回の結果が表示される。これが"勇者の墓標"と呼ばれるものだ。

チャレンジ専用トラップもある

チャレンジの難易度を上げているのが、専用トラップの数々。一定時間だけ開くタイムスイッチ、アイテムを置かないと起動しないクレクレスイッチ、ふつうの壁と見わけがつかない隠し通路など、いじわるな仕掛けがいっぱいだ。



↑スイッチの位置とその効果から最短ルートを探す。危険を避けるのも重要なこと。

クリアーすると称号がもらえる

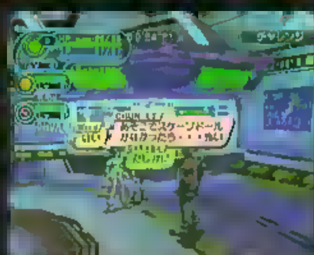
ロビーにキャラクターがいるときに右トリガを引いていくと、'RA-GOU'などの文字が表示されることがある。これは、チャレンジの各ステージをクリアーすると得られる称号だ。称号のランクは、右の表を参考にしてほしい。



↑称号は、ステージをクリアーするごとにひとつずつ入手していくことになる。

すべてのステージをクリアーすると？

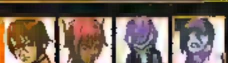
チャレンジモードでは、各ステージをクリアーすると、クリアーまでの時間が記録される。ステージ9までクリアーすると合計タイムが決まり、ランク付けされる。その後、ランクによってさまざまな賞品がもらえるのだ。



↑まずはクリアー優先。慣れてきたらタイムアタックに挑戦してみるといい。

長所を最大限に活かせ！ チャレンジモード職業別攻略法

Hunter ハンター



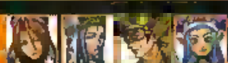
バトルのときとは違って、トラップが見えるアンドロイドのふたりが有利。トラップは見えないが、ヒューマーも比較的扱いやすい。ハニュエールは能力が中途半端で、あまりチャレンジ向きのキャラではないかも。

Ranger レンジャー



ハンター同様、トラップが見えるアンドロイドのふたりが有利。ハンターの援護役や、トラップ破壊などの活躍が期待できる。レイマーとレイマールは能力が中途半端で、チャレンジには不向きかもしれない。

Force フォース



前半ステージではお荷物になりやすいが、レスタが使えるようになる後半はなくてはならない存在になる。TPの自然回復があるニューマンのふたりが有利。TP自然回復のない人間ふたりは、ちょっと厳しい。

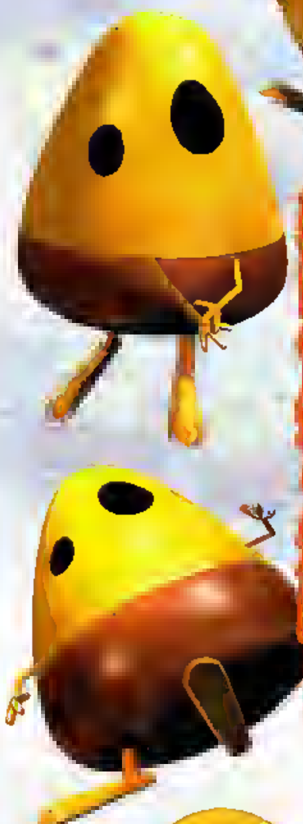
ステージ5～9は順次配信予定

Xbox以前の『PSO』では、チャレンジ専用ロビーが新設された経緯がある。Xbox版でも、チャレンジがさかんになれば専用ロビーができるかもしれない。まずはステージ5[illegible]を期待しよう。

ステージ	エリア	BOSS	クリアーすると
ステージ2 [洞窟1]	エリア4～8		GI-GOU
ステージ3 [洞窟2]	エリア9～13		BU-GOU
ステージ4 [洞窟3]	エリア14～19	デ・ロル・レ	RA-ZAN
ステージ5 [坑道1]	エリア20～24		GI-ZAN
ステージ6 [坑道2]	エリア25～30	ボルオプト	BU-ZAN
ステージ7 [遺跡1]	エリア31～35		RA-EI
ステージ8 [遺跡2]	エリア36～40		GI-EI
ステージ9 [遺跡3]	エリア41～46	ダーク・ファルス	BU-EI

未来のボードゲーム"ジオスレイト"で"自分だけの庭"の強さを競え





発売直前総まとめ特集！
編集部対抗大会＆
連載告知も満載!!

このゲームは、未来の仮想ボードゲーム"ジオスレイト"にプレイヤーが参加する、という設定のもの。チビキャラ"APO（アポ）"を働かせ、地形を変え、パーツを置いて"自分だけの庭"を作成。そして仮想ライバルの庭とくっつけてその"強さ"を争う、というのがゲームの概要だ。単に"強い"だけでない、理想的な"美しい"庭を求めてもよし。なんといってもメインテーマは"自己満足"。しかし、Xbox Liveによる、仮想じゃない現実のライバルとの対戦もアツく燃えること間違いなし。



←ゲームスタート時には、懇切丁寧なガイドで、ゲームをプレイしながら庭作りのノウハウを教えてもらえる。親切。

おもなゲームの流れ



→各階級に名を連ねる仮想ライバルの中から対戦相手を選ぶ。

←バトルの勝利で得たお金で、新たなパーツなどを購入しよう。

→庭作り開始。制限時間を有効に使い、庭を整えAPOを鍛えよう。

←時間が来ればバトル開始。自陣のコアを守り、相手コアを破壊。

Thousand Land



発売日変更でヤキモキしていた皆さん、お待たせいたしました！　今回は「サウザンドランド」発売直前スペシャル、一挙6ページでお届け。そして、ついに連載も決定、Xbox Live Championship（P9参照）開催とヒートアップ！

タイトル	サウザンドランド		
発売元	フロム・ソフトウェア	ジャンル	フィールド育成ストラテジー
発売日	3月20日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	フロム・ソフトウェア	制作者	プロデューサー：金子泰典
ブロック数	30ブロック以上	システム対応	Xbox Live
その他			

コンストラクション 制限時間内に"オレの庭"を作り上げろ!

対戦相手を選ぶと、早速コンストラクションターンの開始となる。APOに指示を与え、制限時間内に自分の理想の庭を築き上げよう。APOへの指示は、基本的に右で説明している"バランスゲージ"をいじるだけ。あとは地形の操作やパーツの配置が、プレイヤーのおもな作業となる。

ただし、地形操作には"ランドパワー"が、パーツの配置には"エレクトリックパワー"が、それぞれ必要になる。ランドパワーは、バトルに勝利すれば一定値回復するが、エレクトリックパワーは完全に一定。計画的な庭作りは必須だ。



➡画面の右下に表示されているゲージ。コントローラーの右スティックで、APOをどの作業に従事させるかを決定するものだ。上にあるのが、おもにパーツの建設をさせる"建設"。右下が、おもにAPOに経験を積ませる"学習"。左下が、おもに植物パーツを育てさせる"育成"となっている。

バランスゲージ

仕事をさせれば APOが育つ

地形作り
防御のベース。マップの顔にも

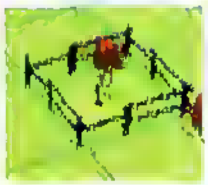
ランドパワーを消費して、マップの地形(高低)を変えることができる。土地を盛り上げたり、逆に掘り下げたり、3×3マスをくりぬいたり、指定部分を平らにしたり、水パーツを入れるための堀を作ったりするのが、おもな作業内容。コアやパーツを高所に設置したり、階段状にして敵の侵入を防ぐなど、防御には欠かせない作業だ。



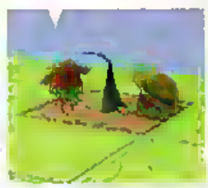
⬅とにかく敵が侵入しにくい地形作りを。しかし、味方の進軍が遅くなる危険も。

パーツ育成
おそるべきトラップだがいやし効果も?

植物パーツは、おもに敵の侵入を防ぐトラップや、通りかかったAPOの能力を増減させたりといった効果を持つ。設置したあとは、建設の役目をもったAPOが土地をならし、育成の役目をもったAPOが育てる、という二重の手間がかかる。しかし、場所もとらず、バトル時に壊されても修理費用がかからない、自動発動なのでバトル時にAPOを必要としない、などのメリットがある。



⬅植物パーツを設置した場所に、建設の役目をもったAPOが到着。地ならしの建設を始める。たいていは、通常パーツよりも人数は少なくて済む。



➡地ならしのすんだ場所に育成の役目をもった、麦わら帽子のAPOが到着すると、育成開始。少しずつ成長していく植物を眺めているだけで楽しい。

学 習
労働力&兵力アップはAPOの経験で

建設にも育成にも従事していないAPOは、バトルに備えて、地形の移動や戦いの訓練を行っている。これは、ほとんどプレイヤーが関与できないので、放っておくだけでいい。垂直な壁をエッチラオッチラと登ったり、1対1で叩き合いをしたり、攻撃パーツに搭乗して射撃訓練をしたり、泳ぎの訓練をしたり……。バトル時同様の多彩なアクションをするので、ながめているだけも楽しい(実際、それしかできないに近いが)。

ちなみに、建設や育成にも、学習の要素がある。建設や育成をさせるほどAPOの経験が積まれ、これらの作業が短時間で済むようになるのだ。いろんな経験をさせてAPOをりっぱに育てよう。



⬅初期のAPOは、生まれたての赤ん坊のようなもの。急斜面も登れず、転がり落ちるAPO続出。これじゃバトル時に戦力にならない。



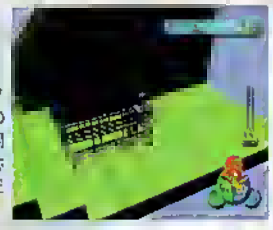
➡しかし何度も斜面の移動を続けるうちに、問題なく坂を登れるように。親心に響き、ちょっと感涙。働いてもらうぞ!

パーツ
攻防の要。戦略的配置を!

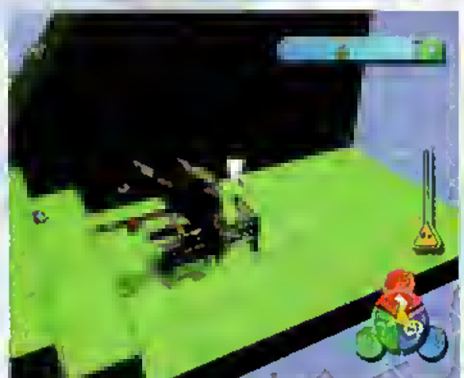
通常のパーツは、おもに侵入者を迎撃するためのものだが、なかには敵陣へ砲弾を送りこんだりなど、攻撃的なものも存在する。少々人数を必要とするが、建設の役目をもったAPOが一度工事するだけで、設置した場所にパーツがそびえ立つ。



⬅まずはパーツの設置場所を決める。ほとんどは、けっこうなスペースを必要とする。建設APOの頭数もそろえねば。



➡設置時に立ったクイの数だけ建設APOがそろえば、建設開始。このパーツは4体の建設APOが必要だったようだ。



⬆ちょっと時間がかかったが、パーツが完成。これは敵陣へどんどん砲弾を送れる長距離砲だ。頼りにしてるぜ!



⬅堀に流された水パーツには、いろんな種類が。電気の水"ショック"が流れずに、つぎつぎと昇天するAPO。



➡あまたの犠牲を経て、ついにAPOは、忍者のように水すましをはいて水面を渡る方法を確立。これなら電気でも海でもラクラク渡れる!

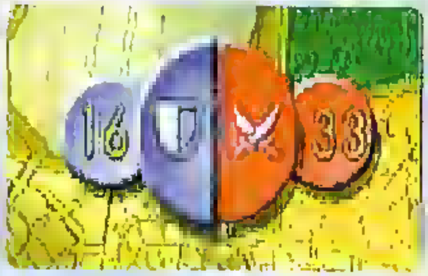
バトル "オレの庭"の強さを試すとき！ 適切な指示も勝敗を分ける

コンストラクションの制限時間が切れると，間髪入れずにバトルスタート。コアからAPOがつぎつぎと生み出され，ある者は敵陣へと進軍し、ある者は侵入者を迎撃したり攻撃パーツに乗りこんだりする。プレイヤーの操作は，おもに下のバランスコントローラをいじるか、TELA（テラ）を召喚するか，FORCE（フォース）を発動させるだけ。あわてず騒がず、APOのアクションや活躍ぶりを眺めているだけでもよし。これぞ，のんびりリアルタイムシミュレーションの極み！



バランスコントローラ

➡右スティックで操作。左の数を増やすと，攻撃パーツに乗りこんだり，侵入者を迎撃したりと，防衛に従事するAPOが増加。右の数は進軍するAPOの数だ。



TELA
動く超兵器!? 取り扱い注意

あらかじめショップで購入した6体の中から1体を選び，3×3マスのスペースに召喚できるのが，このデカキャラ・TELA。APO数十体分の攻撃力と体力を持ち，敵APOやパーツをガンガン破壊してくれる，非常に頼もしい存在。ただし，前述したように3×3マスのスペースを必ず要し，召喚可能になるまで一定の時間も必要。さらに操作できないので，召喚したらその動向を見守るしか手はない。基本的に敵を狙って行動するが，味方を巻き込むのも日常茶飯事だし，なかなか目的のパーツやコアを狙ってくれず，ハラハラすることも。



⬆一度に召喚可能なTELAは2体まで。だから，敵も最大まで召喚すると，フィールド上には4体のTELAがうごめく壮観な光景が現れることもある。もちろん，TELA対TELAというシチュエーションも珍しくない。

領土拡大
パワーを発揮できるのは自領のみ！ 増やせ！

敵陣へ進軍したAPOは，敵APOを攻撃したり敵のパーツを破壊したりなどの行動をとるが，なかにはその場で跳び上がり，敵陣のブロックを自陣のブロックの色に変えるAPOもいる。TELAやFORCEは，自陣の色のブロックでしか召喚・発動ができないので，これはとても重要なこと。APOに敵陣の占領を行わせれば，それだけ自軍が有利になるし，その逆も然り。



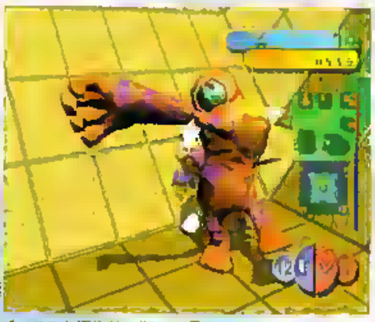
➡敵陣に進軍したAPO。敵APOやパーツへの攻撃を行うAPOがいるなか，突然何を思ったか，こいつだけがその場で跳び上がり始める。するとブロックが光り……。



➡そのブロックが自陣のブロックへと変化する。こうして自陣の色になっているブロックなら，たとえ敵の庭の中でもFORCEの発動やTELAの召喚が可能に。



ストライカー



⬆APOを優先的に狙い，足もとのAPOをつかんで遠くへと投げ飛ばす性質をもっている。



⬆ときおり寝てしまうことがある困ったチャンだが，目覚めると体力，攻撃力ともにパワーアップ。



スリーピーヘッド

FORCE
任意で発動の超魔術。一発逆転の秘策にも？

フォースゲージを消費してプレイヤーが放つ，魔法のようなもの。ショップであらかじめ購入している5つのFORCEからひとつを選び，自領内で発動させる。フォースゲージは時間とともに増加するが，自領が多いほど増加が早くなる。しかし全体的に消費量も多く、ゲージの増加もゆるやかなので，連発は難しい。タイミングが非常に重要だ。大きな力をもつFORCEが味方を巻き込むことが多いので，発動場所も悩みどころ。



⬆発動したブロックを中心に，巨大な氷の柱がそそり立つ。巻き込まれたAPOやTELAは，もちろん大ダメージ。



⬆巨大な竜巻が発生し，その中や周囲のAPOを遠くへ吹き飛ばしてしまう。TELAやパーツもダメージを負う。

コンストラクション&バトル　わがまま？APOを誘導せよ

コマンドの中で、この"誘導"コマンドは特別で、コンストラクション時でもバトル時でも使用可能なもの。しかし、どちらかというとコンストラクション時の使用頻度のほうが高い。

APOは基本的には操作できず、それぞれが独自の判断で行動しているが、そのAPOにある程度プレイヤーの意思を反映させるためのコマンドと言える。このコマンドを使えば、気ままに動くAPOたちを任意の場所へ誘導したり、サボるAPOを働かせたり、なだめすかしたりと、ちょっとした"児童の引率者気分"を味わえる。

LIGHT　集合



➡特定の場所へ、周囲のAPOたちを集める。集中攻撃や特定の訓練を行わせたいときにいいかもしれない。

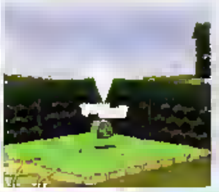
INSPIRE　援護



➡働きすぎでストレスが溜まったAPOを音楽で癒す。ストレスが頂点に達したAPOは、ストライキに！

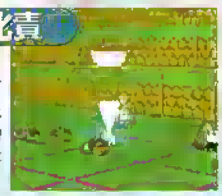
CATCH　単体移動





➡任意のAPOを1体だけカーソルでつかみ上げ、任意の場所に下ろす。なかなかパーツ設置場所に向かわない建設・育成APOの移動に重宝する。

ATTACK　叱責





➡サボっているAPOを叩いて仕事をさせたり、能力を向上させたりする。ただし、体力が減ってしまうので、乱用は禁物。APOは大切に。

ショップで戦力強化を

コンストラクションやバトルの合間に、バトルに勝利して得た戦利金を持ってショップで買い物ができる。パーツやTELA、FORCE、特殊なアイテムなどの購入にあて、自軍を強化しよう。また、ショップでは"開発"も行える。これは、コンストラクション時に植物パーツから収穫した"素材の実"を購入した攻撃パーツにつけることで、パーツに属性を付加させることだ。



⬅膨大な数のパーツラインナップ。強力なパーツは、もちろん高額。もっとバトルを重ねなきゃ……。



⬅⬇APOが収穫した"水"属性の素材の実を攻撃パーツに。すると攻撃属性が水に変化。氷の爆風が立つように。攻撃力もアップ！



パーツに属性をつけて攻撃力アップ！

ライバルとの激戦に酔う

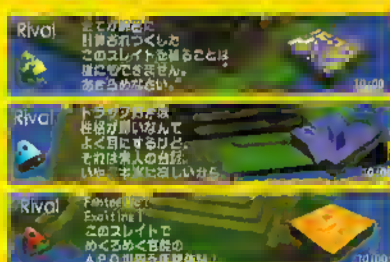
『サウザンドランド』の楽しみは、庭作りの自己満足だけじゃない。対戦する仮想ライバルたち、いわゆる"スレイター"たちのユニークなコメントも見逃せない要素だ。

プレイヤーは、初心者ガイドを兼ねた'Pawn（チェスで'兵士'）"の階級からスタート。そこから"Rook（城壁）"、"Knight（騎士）"、"Bishop（司祭）"、"Queen（女王）"と階級を進め、最後の'King"を極めるのが最終目的。それぞれの階級に存在するスレイターたちは個性派ぞろい。対戦がだんぜん楽しくなってくる。



⬅階級を進めるには、各階級に隠れているチャンプを倒さねばならない。

個性豊かなスレイターたち



⬆対戦まえコメントの一部。バトルで負かしたあとの負け惜しみ（？）コメントも必見の内容だ！

オンライン対戦でさらに熱く！

このゲームは、周知のとおりXbox Liveに対応している。テーマは"自己満足"なれども、マップをひとりで眺めているだけで終わらせる手はない！　ここはぜひリアル世界の"スレイター"との対戦を実現させるべき。もちろん、コンストラクションはなく、いきなりバトルから始まる。P9で紹介されている"サウザンドランドChampionship"にも燃えろ！



⬅Xbox Liveによる対人戦で、ますますのヒートアップ間違いなし。

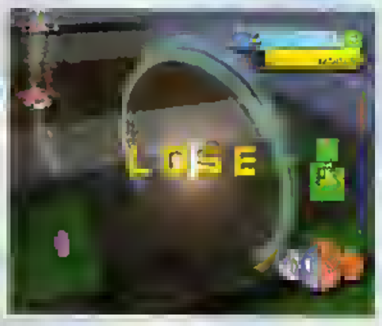
対人戦がしたくなる！



⬆せっかく作ったマップを他人に見てもらいたくなるのが人の情というもの。他人のすごいマップも見たい。

緊急告知 連載コーナー Thousand Land サウザンドランドランド 次号よりスタート！

というわけで（なにが？）、本誌次号より連載企画"サウザンドランドランド"がスタート！　お手軽だけど非常に奥が深い、そんな『サウザンドランド』の深部に迫りつつ、全国のスレイターとの交流も深めたいという、深々づくしの連載記事。スレイターとフロム・ソフトウェア開発スタッフと本誌編集者が一体となって作れればいいなあ、と希望する（弱気）コーナーです。現在はつぎのような企画を立案中。皆様からの投稿を求ム！



←なかなか勝てない初心者救済企画も充実の予定。いっしょに成長しよう！

求ム！投稿　開発スタッフに聞け！

もうそのものズバリ，『サウザンドランド』開発スタッフへの質問コーナー。ヘタレスレイターの担当編集者では手に負えない攻略上の難問を，開発スタッフにぶつけてしまおうというもの。前号のインタビューでご登場願った開発スタッフの面々がお答えする（ハズ）！　ていうか，答えてください，お願いします。なんて言いながら，フロム・ソフトウェアは承諾済み（のハズ）。



精鋭開発スタッフがお答えいたします

もちろん，攻略とは関係ない質問も大歓迎。前号のインタビューでは明らかにされなかった開発秘話が聞けてしまうかも？　さらには危険な裏技の糸口となってしまうコメントが飛び出すかも？　夢は広がる一方だけど，妄想はほどほどに。実力のない担当編集者とは違う，本物のプロによる回答で，全国のスレイターも確かな満足。

求ム！投稿　俺的トラップ＆コンボ

スピンボード＆バリケードコンボ





↑←通りかかったAPOを閉じ込めて目を回させる"スピンボード"。目が回ったAPOはバリケードの待つ穴へ……。

これも前号の記事をご覧になった方々ならご存じの，パーツによるトラップコンボ。前号でも紹介したここの3種類に見られるように，各パーツは，配置によって爽快なトラップの連携を見せてくれることがある。ここに紹介した以外のトラップコンボを考えついたら，ぜひご一報を。3連，4連コンボなんて考えついた日には，ほかのスレイターたちに"神"扱いされる日も近い!?

また，連携に限らない，アッと驚くパーツの使い道も募集。使って初めてその効果がわかるものも多いパーツだけど，配置した地形やTELAが絡んだりなどの特殊な条件下では，通常では見られない効果が期待できるかも。ちょっとした攻略や裏技的な内容でけっこうです。

応募の際は，図解入りでわかりやすくご説明お願いします。担当編集者は初期APO並みなので。

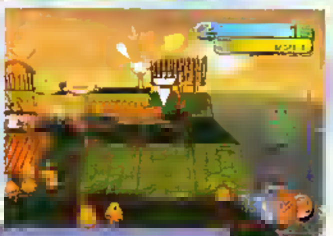
ヘルバスキュー＆マグマコンボ





↑→目の前のAPOを食わえて後方へ投げちゃう植物パーツと，水パーツの一種"マグマ"の組み合わせ。

クラッカー＆キャッチコンボ





↑←巨大風船を破裂させてAPOを驚かせる"クラッカー"に驚いたAPOは，そばの植物パーツに捕獲される。

求ム！投稿　APOメジャー化計画！

「ゲームの上達なんか関係あるかい！　俺はAPOが好きなんだ！」という困った（？）人のためのコーナー。いや，本当は『APOのキャラクターをもっともっと世間に認知させよう！』という，さりげない担当編集者の野望が見え隠れする企画。

『サウザンドランド』の主役はAPOであることは，疑いようのない事実。だってこのキュートでシュールな容貌には，どんな人だってひきつけられるはず。この左右非対称の瞳（？）に見つめられれば，パパもボーナスまえに借金してまで買ってしまうほど。どうする？　フロム。

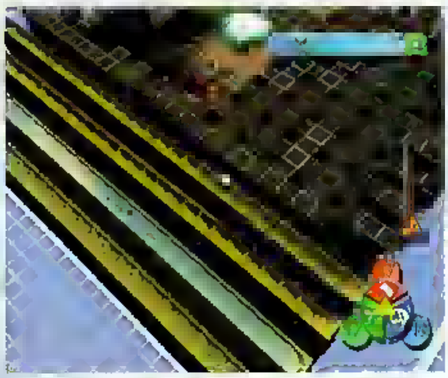
そんなことよりも，つまりAPOへの愛をつづった作品を募集したい，ということが言いたい。絵でもいいし，「俺のAPO，先日こんなことしやがったんだよ～」というレポートでもよし。さらに"APOをグッズ化するなら，こんなものがいいのでは？"というアイデアも募集。ひょっとして本当にグッズ化なんてことも……？



ほかにもこんなコーナーで
[illegible]

初心者から上級者まで……
ジオスレイト講座

スレイターからの投稿とは関係なく、ひたすら「サウザンドランド」のプレイに役立つ知識を、講義形式で披露する。講師にはもちろん、前ページで紹介した開発スタッフが立つ予定。講師が忙しいときには代理が立つこともあります（つまり担当編集者。右の記事を見たら聞く気なくなるかもしれませんが）。当初はジオスレイト初心者を救済しますが、どんどん内容をディープにしていくつもりです。お覚悟を。あまりにも多い質問について講義することもあるかもしれません。夜も眠れない疑問がわいたらまず投稿を。そして当コーナーをチェックして快眠を。



⬆では早速宿題。この地形はどんな方法で作られたでしょうか？　いずれ講義のお題として披露するかもしれません。

Liveで見かけた、こんなスレイト

「サウザンドランド」はXbox Live対応。対戦相手のスレイト（フィールド）をダウンロードすることもできる。ここでは、Xbox Liveで参戦したスレイトの中から、目をひいたものをチョイス。開発スタッフや担当編集者の解説、寸評とともに披露しようと考えています。また、読者からも「○○というヤツのスレイトがおもしろかった！」というものがあったらご一報を。指名手配し、担当編集者が総力をかけて追いつめます。

投稿のあて先はココ！

〒155-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「サウザンドランド」係

スレイター諸君のアツい投稿を待つ!!



ダメダメレポート

FROM SOFTWARE presents 「Thousand Land」編集部対抗読者プレゼント争奪戦!!

担当編集者、魂の参戦!!

去る2月5日、マイクロソフトの社屋内で、"「サウザンドランド」編集部対抗読者プレゼント争奪戦!!"を開催。謎の優勝商品を巡り、7編集部＋1メーカーが、自慢のスレイトを持ち寄ってXbox Liveによる対戦を行ったのだ。

もちろん、我がファミ通Xbox編集部も担当編集者入魂のスレイトで参加。フロム・ソフトウェアからは「優勝の大本命」と言われ、マップをひと目見て「ナンだ、コレは!?」と驚きの声を上げさせた我が編集部のマップ。大会前夜に「気に入らん」と徹夜して半分作り直しまでしたスレイト。果たして熾烈なバトルの結果は……？

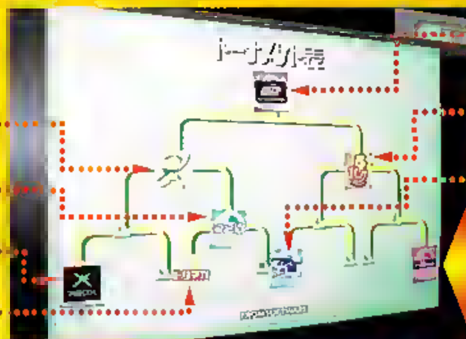
➡マイクロソフト代表は、当日風邪のため、自宅からの参加に。





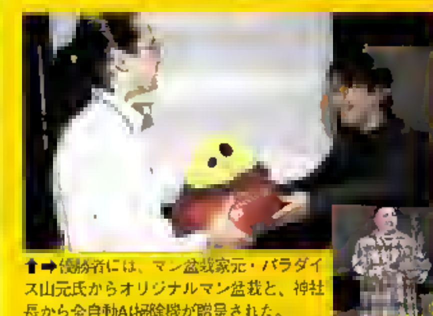
よゆーと自信でプレイ!

結果



優勝：eg
準優勝：電撃オンライン
3位：Dengeki GAMES
Gpara. com
週刊ファミ通
マイクロソフト
ドリマガ

え!?



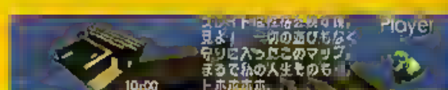
⬆➡優勝者には、マン盆栽家元・パラダイス山元氏からオリジナルマン盆栽と、神社長から全自動AI掃除機が贈呈された。

まさかの1回戦負け!



⬆ほぼ秒殺。やりこんでも必ず勝てるわけではない絶妙なゲームバランス（言い訳）。





⬆こんな凝ったコメントまで用意したのに。「勝てるマップを作れ」という編集長命令で、楽しいマップ作りを犠牲にしてまで作成したのに。プライド捨てて"守り"に入ったのに……。

コレが担当編集者のはずかしいスレイトだ

⬅これがXbox Liveのダウンロードコンテンツに入るとのこと。たいへんなさらし者である。さらし者ついでに、いずれこのスレイトについての解説を、記事内で展開する予定である。

サウザンドランドChampionshipにてリベンジ！

屈辱の秒殺で散った本誌編集者が、P9で紹介している"サウザンドランドChampionship"でリベンジを誓う！匿名で参加し、負けたら報告しないつもり、との情報も。彼はどこまで堕ちていくのか……。

キャンペーンモード序盤を最速攻略!

MUZZLE FLASH



キャンペーンモードをSTAGE2まで攻略。さらに、谷口プロデューサーのコメントを交えながらXbox Live対戦の遊びかたにも触れる。

タイトル	マズルフラッシュ
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
ジャンル	タクティカルアクション
発売日	発売中(2月27日)
価格	6800円(税別)
開発	企画制作:ビクターインタラクティブソフトウエア 開発:ビジョン・インタラクティブ、ポリゴンマジック
制作者	プロデューサー 谷口 誠
ブロック数	3ブロック
システム	5.1ch
その他	最大8人までの同時プレイ可能(Xbox Live時)

厳しい戦場で生き残るための基礎知識を伝授!

敵勢力の中へ単身乗り込むことになる本作では、同時に複数の敵を相手にしないことが最重要となる。そのためには、敵に発見されないように移動して戦闘の機先を制したり、仮に囲まれそうな場合には一度退いたりすることも必要だ。また、弾薬を節約するために不要な戦闘を避けたり、不意の戦闘に備えて移動中に武器のリロードを済ませるようにするなど、つねにムダのない動きが求められる。そこで今回は、まず作戦遂行中に心がけておくべきことを武器情報とあわせて指南していく。

スナイパーライフル(RG)

射程距離が非常に長い狙撃銃。頭部に命中すればほぼ1発で倒せる威力。



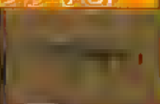
ハンドガン(HG)

弾数無限の短銃。威力が低く装弾数も少ないが、発射音が小さい長所も。



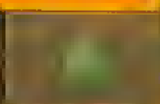
アサルトライフル(AG)

近距離から中距離用で汎用性が高い。発射音が大きいという難点がある。



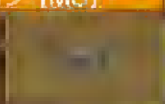
手りゅう弾

攻撃判定は広いのだが、威力が低い。2~3発当てなければ敵を倒せない。



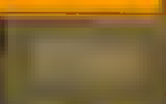
サブマシンガン(MG)

近距離専用。連射性能は魅力だが、敵にかなり接近しなければならない。



設置型爆弾

敵の順路に設置したり、音でおびき寄せたりできる。複数同時に起爆も可能。



武器の系統と性能

BA：ボルトアクション(単発)　FA：フルオート(連射)
SA：セミオート(単発)　3pB：3点バースト(3発単位の連射)

武器名	装弾数(発)	初速(m/s)	射程距離	威力	命中精度	ぶれ	連射速度	モード
RG-01	6	995	40	15	0.003f	600		BA
RG-02	10	818	45	15	0.005f	700		SA
AG-01	30	945	30	7	0.007f	600	120	SA、FA
AG-02	30	880	25	6	0.009f	600	100	SA、FA
AG-03	30	995	30	8	0.009f	600	100	SA、3pB
AG-04	30	995	30	8	0.007f	600	100	SA、FA、3pB
MG-01	30	410	20	4	0.003f	150	95	SA、FA
MG-02	20	410	20	4	0.005f	150	95	SA、FA
MG-03	20	290	20	4	0.005f	150	100	SA、FA
MG-04	32	410	20	4	0.007f	400	95	SA、FA
MG-05	32	410	20	4	0.01f	150	90	SA、FA
HG-01	7	265	15	4	0.009f	800		SA
HG-02	15	410	15	3	0.009f	900		SA
HG-03	15	410	15	3	0.009f	900		SA

※とくに記述のないものは内部値につき単位は存在しない

作戦を成功に導くための心得

1 移動と視点調整

操作は左スティックが下半身(移動)、右スティックが上半身(視点)の制御と考えると感覚的に動かしやすい。同時に動かせるようにしよう。

2 武器のモード切替

武器によっては、アイテム画面で武器を選ぶときに左右トリガを押すと弾丸の発射モードを切り替えられる。弾を節約したいときは連射を切ろう。

3 移動直後の射撃

走って移動した直後に射撃しようとすると、手元がブレて狙いがつけにくくなる。乱れは時間とともに治まるので、落ち着いてから狙おう。

4 物音を利用

敵は銃声や爆発音に対して敏感に反応する。設置型爆弾を爆発させ、その場所に集まってきた敵を遠くから狙撃する、という戦法も有効だ。

5 敵の死角を移動

自分の周囲に敵がいると、マップを開いたときに赤丸で表示される。たが、敵とのあいだに遮蔽物があったり、敵の左右180度より後ろにいれば、こちらの存在は気づかれない。



←巡回中の敵でも、後方から静かに近づけばここまで接近することが可能。背後から倒してしまおう。

6 不意の地雷原に注意

フィールド上に地雷が仕掛けられていることがある。踏んでしまうと大きなダメージを受けるうえ、爆発音に気づいた周囲の敵が集まってきてしまう。地雷には細心の注意を。

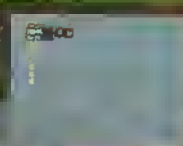


←地雷は視認することが可能。つまらないダメージを受けないように注意しよう。いちおう、銃で爆破もできる。

7 大自然を味方にせよ

フィールド上には、岩や木など身を隠せる場所が多くある。また、ステージ2では一定間隔で吹雪が吹く。その間、敵はこちらの姿を確認できなくなる。たとえ発見されていたとしても、位置を見失うのだ。これを利用すれば、太胆に接近して至近距離から敵を倒すことも可能だ。

➡吹雪いているあいだに好きなポイントへ移動。





←身を隠すだけでなく銃弾をさえぎることも。

いざ実戦! Campaign ModeのMission 2までを攻略!!

Mission 1 Wasteland ～テロリストの武器庫を捜し出せ～

ミッション1の舞台は、砂塵が吹き荒れる広大な砂漠。テロリスト集団の警戒網をくぐり抜け、最北部にある神殿内の武器庫を破壊すれば作戦完了だ。

ステージ攻略の方針

[illegible]数や配置によって難度は高めになっている。まず敵に[illegible]ことを第一に考え、時間をかけて侵攻していこう。なお、ステージ中盤にある遺跡跡には立ち寄らなくてもクリアーは可能。



武器庫到達までの3つのルートを考察



ROUTE 1 厳重な警備網

敵が点々と配置されている。遠距離から狙撃しながら進んでいこう。進むときはマップを見て、敵が残っていないか必ずチェックすること。



←至るところで警戒の目を光らせている敵兵。焦って動かないことがもっとも大切だ。

ROUTE 2 チーム行動をする敵

2～4人のチームで行動している敵が多い。視界外からひとりを狙撃すると、他のメンバーが警戒を始めるので、間を空けずに狙い撃とう。



←至近距離で一気に相手をしようとすると厳しい。遠距離からの狙撃がセオリーになる。

ROUTE 3 丘の上から突入

神殿の正面入り口前には大量の見張り兵がいる。だが、このルートだけは敵の数が少なく、丘の上にある井戸から武器庫内に直接侵入できるぞ。



←丸い井戸にはしごがかけてある。近づいてAボタンを押すとつかまることができる。

ステージ中のデンジャラスポイントを攻略

POINT 1 見通しのいい砂漠地帯

このステージは非常に敵から発見されやすい。遠目から見つかってしまった場合は、敵の応援が来るまえに退き、物陰に隠れてやり過ごそう。

POINT 2 行く手を阻む3人組

スタート直後、4人の敵が待ちかまえている。安全に進むには、まずスタート地点のすぐ後ろにある小さな丘に上がる。そこから手りゅう弾を思いっきり投げる。すると敵が偵察に来るので、順番に狙撃していこう。



←スタート地点は絶好の撃ち下ろしポイント。焦らずに狙い撃とう。

POINT 3 密かに狙うスナイパー

スナイパーに狙われると"キーン"という殺気音が聞こる。その音が聞こえたら、すばやく移動して物陰に身を潜めよう。つぎに発砲されるまえに場所を変えてから反撃するのだ。

POINT 4 テロリスト集結

ルート2の中盤にある遺跡跡では、敵がこちらに気付くまえに遠距離から狙撃してしまいたい。ただ壁に遮られて狙えない場合は、逆に一気に近付き、壁越しに戦うのも手だ。



←この遺跡跡の中にはたくさんの弾薬が置かれているので回収しよう。

POINT 5 高低差に注意!

ちょっとした高さから落ちてもダメージを受けてしまうことがある。ほかの方向に気をとられていて転落、ということがないように注意を。



←このステージは一面同じような色なので、不意に足をとられて転落することが多い。

POINT 6 武器庫爆破!

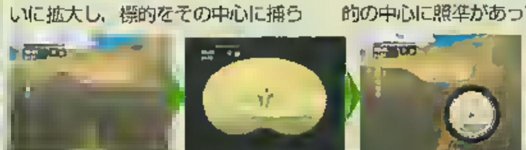
神殿内に設置型爆弾を置いたら、必ず外に出てから起爆すること。また敵に見つかり、その銃弾で起爆してしまう可能性にも警戒しよう。



←ここまできて不注意が原因でゲームオーバーになったのでは泣くに泣けない。

さらに任務達成に近づく実戦テク

はるか彼方に小さく見える標的を、できるだけ確実に狙い撃ちたいときのテクを紹介。まず双眼鏡をいっぱいに拡大し、標的をその中心に捕らえる。あとは、そのままの状態でスナイパーライフルに切り替え、左トリガを押してスコープを出すと、標的の中心に照準があっているのだ。



←このテクを利用して、丘の上にいるスナイパーを逆に狙撃することも可能。

Mission 2 White Inferno ～電源施設を破壊せよ～

ミッション2では吹雪が吹き荒れる極寒の大地が舞台となる。当初の任務は生化学兵器製造工場の発電施設を爆破することだが、その後も味方ヘリの捜索、捕虜の救出と作戦が続くため、結果的にはかなりの長期戦になる。前ミッション同様、途中からのやり直しなどはきかないので、ジャケット耐久力と弾薬の確実な補給・温存は必須だ。

ステージ攻略の方針

[illegible]の[illegible]に囲まれないよう、敵[illegible]足[illegible]に注意。屋外では吹[illegible]が激しいあ[illegible]だに積極[illegible]に[illegible]していこう。[illegible]薬の節約[illegible]わ[illegible]く[illegible]しい[illegible]はなるべくやり[illegible]こ[illegible]も得[illegible]。

作戦チャート

電源施設の破壊
▶墜落したヘリコプターの捜索
▶パイロットの救出



大きく質の異なる4つのルートを考察

ROUTE 1 直進ルート

ヘリの墜落ポイントまでの距離が短い反面、敵の数は多め。ライフルの弾薬補給は限られるので弾切れしないように。屋外ルートの序盤は地雷原になっているので足元にも注意。

ROUTE 2 迂回ルート

ヘリ墜落ポイントまでの距離は長いが、狙撃兵が多いのでスナイパーライフルの弾薬補給はかなり期待できる。道中でしっかり補給しておけば、ステージ後半でラクになってくる。

ROUTE 3 大量の敵が配備

ヘリ到着後、敵が再配備される。付近の敵を手りゅう弾でおびき寄せ、ヘリを壁にして倒そう。基地に向けて登るときは、左手の山のすぐ横を通ると基地周辺の敵に気付かれない。

ROUTE 4 待ち構える狙撃兵

身を隠す場所が非常に限られる接近戦重視のルート。吹雪にまぎれて近付き、至近距離からアサルトライフルで攻撃したり、敵の視界に入るまえに遠距離から狙撃したりしよう。



ステージ中のデンジャラスポイントを攻略

POINT 1 作戦開始直後の行動

ステージ開始直後から狙撃兵の視界に入っているので、すぐにほふく状態に。そのまま吹雪にまぎれてA地点まで移動し、敵を狙撃していこう。



←窓越しにいる敵も狙撃可能。さきに倒しておくと、建物内への侵入がラクになる。

POINT 2 屋内での戦闘

柱などに隠れてサブマシンガンやアサルトライフルで戦う。屋内では複数人を相手にすることも可能。

POINT 3 電源施設の場所

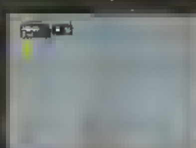
スタート時に降り立った建物に入ると緑色の階段がある。それを最下階まで降りたところが電源施設だ。



←フェンス内にある灰色の機械がターゲット。設置型爆弾を仕掛け、離れてから爆破。

POINT 4 ヘリ捜索の道中

敵が大勢で行動していることはないので、吹雪に紛れながら積極的に動こう。狙撃兵も木に隠れながら近づけばハンドガンでも倒せる。



←吹雪に乗じて近づき、ハンドガンで倒せば弾薬の節約になる。ただし敵の増援には注意。



←スナイパーライフルの上位機種・RG-82・が入手可能。装弾数が飛躍的に増える。

POINT 5 敵基地潜入

注意したいのは見張り台の上にいるスナイパーのみ。敵の数が少ないので、侵入自体は容易なハズ。下の写真にある入り口から入り、地下にある部屋の扉のまえに行くとパイロットを救出できる。その後、敵が再配備されるので、同じ建物の屋上に出よう。そこから見張り台の狙撃兵を倒し、下にいる大量の敵は手りゅう弾などで数を減らす。そのあと5台の戦車を破壊してヘリの前に行けばステージクリアーだ。ちなみに、パイロット救出まえに5台の戦車を破壊しておくと、かなり手間が省ける。



←この位置からも狙撃可能。殲滅後、基地内3台、基地外2台の戦[illegible]で破壊。



←照準の場所が入り口。建物内に敵は未配備だが、床にあるトラップ爆弾を踏まないように。

さらに任務達成に近づく実戦テク

長期戦になるステージ2でスナイパーライフルの弾薬を節約するミニテク。電源施設破壊後、墜落したヘリの周辺にはたくさんの敵がうろついているが、ヘリを発見すると、それらの敵は消えてしまう。これは任務変更のたびに敵の配置が変わることによる現象。これを利用して強引にヘリ発見のデモに突入すれば、戦わずして敵を消せるというわけだ。

いざ対戦！ Xbox Liveで未知なる敵が待つ戦場へ!!

対戦までの簡単手順

オンラインでの対戦が非常に熱い『マズルフラッシュ』。Xbox Liveのセットアップが済んでいれば、アクセスに面倒な操作はいっさい必要なし。ここでは接続から5ゲームをプレイするまでの手順を解説しよう。

STEP 1 サイン・イン→セッション検索or作成

メインメニューの"Sign In"→"Xbox Live"の順に選択するだけで、Xbox Liveメニューに入れる。まずは既存のセッションから参加するものを探すか、自分でセッションを立てるかを選ぶことになるぞ。



←すぐに対戦を始めるほか、"Friend List"に登録済みの仲間に声をかけることも可能。

Quick Match

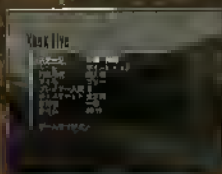
現在立てられているセッションを表示し、その中から自分に合ったものを選択する。相手が知らない人でも、どんどんアタックしてみよう。

Opti Match

好みの条件を設定し、セッションを検索する。設定できる条件はルール、対戦形式、スキル、言語の4つ。自分に合ったセッションを捜しやすい。

Create Match

下記の8項目を設定してセッションを立て、メンバーを集める。好みのセッションがなかったり、特定の仲間と待合わせをしたいときに便利。



←ルールや対戦形式、ステージの組み合わせを選んで、新しいセッションを立てられる。

ゲームセッション設定項目

ステージ	全15ステージから選択	プレイヤー人数	最大8人（設定人数に満たなくてもゲーム開始可能）
ルール	ポイント／サバイバル／スクランブル	言語	フリー／日本語／英語／フランス語ドイツ語：使用言語（自己申告）
対戦形式	個人戦／チーム戦	参加者	誰でも参加可能／フレンドのみで対戦
スキル	フリー／ビギナー／ノーマル／エキスパート：募集相手のレベル（自己申告）	タイム	5分～180分：制限時間

STEP 2 ロビーにメンバーが集まったらゲーム開始！

セッションを立てた人が、ロビーメニューの"GAME START"を選択すれば対戦開始となる。ひたすら対戦をして熱くなるのはもちろん、みんなで集まり、ボイスチャットを使って情報交換をするのも楽しいぞ。



←相手は人間だが、基本は同じ。キャンペーンモードで培った能力をフルに使おう。

プレイキャラを変更！



←仲間とチームカラーを決めて、見た目や武器をそろえたりするのも楽しみかたのひとつ。

"Option"内の"Online Character"を選択すれば、Xbox Live時のプレイヤーキャラや使用武器を変更することができる。プレイヤーキャラのグラフィックは42種類の中から選択可能。対戦するステージに合わせて目立ちにくいものにするのも有効だ。

本作のプロデューサー 谷口プロデューサーに聞く！ Xbox Live対戦のツボ

Xbox Liveでの対戦は、人数やルール、ステージの組み合わせによって、それこそ無限のバリエーションを見せる。そこで今回は、本作のプロデューサーである谷口氏に、おすすめの遊びかたや勝利のコツなどを聞いてみた。まずはこれを参考にして、いろいろ試してみるのもいいだろう。

其の1 3種のルールについて

■ ポイントマッチ

相手を倒すと＋3、自分がやられると－1のポイント戦です。まずは、いかに背後を取られないように注意するか、ですね。

■ サバイバル

一度死んだらおしまいなので、身を守ることが重要になります。森など、見通しの悪いマップで遊ぶとドキドキ感アップですよ。

■ スクランブル

キャップを一定時間死守すると勝ち。もっともチーム戦向けのルールです。キャップを取りに行く係とそれを援護する係を決めて、少しずつ自分たちの出現位置のほうにキャップを引き寄せるのがコツですね。要塞島など、隠れる場所の多いマップで遊ぶのがオススメです。



↑キャップを取った姿はコミカルだ。

其の2 チーム戦のご法度

ポイントマッチのチーム戦で味方を撃つと、－4ポイントになるので注意が必要。サバイバルでは果敢に攻めるよりも味方を守り、かばい合うことが大事になります。



←これだけ密集していると誤射が増えてしまう。なるべく散開するよう、作戦中は声を掛け合おう。

其の3 戦術の創意工夫を



←敵がドラム缶に近づいたら爆破のチャンス！　逆に、自分が巻き込まれないように注意も必要だ。



→チーム戦では、体力が少なくなった仲間をサポートすることも重要。ひとりはみんなのために！

マップを見ながら敵の行動を把握して、逃げるときには逃げることも大切。乱戦のときは出ていくのではなく、遠目で相殺を待ってみるのも賢いです。ちなみに設置型爆弾やドラム缶は、爆発させた人の攻撃扱いになります。マップ上のアイテムなどの位置は毎回固定なので、覚えておくのも有利でしょう。いろいろ工夫してみてください。

急告！ 本誌主催の対戦集会を開催!!

来る3月8日（土）、Xbox Live上で本誌主催の『マズルフラッシュ』対戦会を開きます。参加希望者は必ず"メール"でご応募ください。折り返し案内をお送りします（3月5日必着。応募者多数の場合は各種調整などを行う場合もあります）。腕試しはもちろん、読者どうしの交流を深める絶好のチャンス、かも！　xbox@ml.enterbrain.co.jp

読者が選んだ心のXboxゲームはこれらの

Xbox Game Award

Famitsu Xbox Presents

2002年に日本で発売されたXbox用タイトルは全68本。その中から本誌読者が選ぶベストゲームはいったいどの作品なのか？ 昨年末からひと月にわたり募集した"Xbox Game Award 2002"の投票結果が、今号ついに発表！ Xbox元年に世に出たすばらしい作品とそのクリエーターを称える気持ちで、じっくり読んでみてほしい！

最優秀作品賞 160 POINT

HALO

マイクロソフト　（ヘイロー）
2002年4月25日発売





米ミリオンセラーのFPSが僅差を制してグランプリに！

本誌読者が選んだ2002年のベストXboxゲームは『HALO』！ FPS（主観視点シューティング）という日本では決してメジャーとは言えないジャンルのハンデをはねのけ、シューティングアドベンチャーの大作が見事、最優秀作品の座に輝いた。海外作品という先入観にとらわれずに、"おもしろいものはおもしろい"と素直に認めたユーザーの志向が感じられる、堂々の受賞だ！

投票者のひとこと

完成度、おもしろさ、ボリュームが満点（20歳・男）／協力プレイがとにかく熱い（13歳・男）／洋ゲーの楽しさを日本に伝えた（14歳・男）／こんなにハマッたゲームは初めて（19歳・男）／このソフトだけで本体を買う価値あり（20歳・男）／全国大会は異様に燃えた（13歳・男）／本当にHALOに行った気持ちになれる3Dアクション（17歳・男）／本能直撃！されました（19歳・男）／対戦が熱すぎ！（15歳・男）／最強のマルチプレイゲーム（18歳・男）／マスターチーフの渋さに惚れた（31歳・男）



←日本版プロデューサーの田寺氏。昨年の全国大会に参加した人にはすっかりおなじみ？

メーカーより受賞の言葉

―― まずは、率直なご感想をお願いします。

ひたすら感謝ですね。ホントにホントにありがとうございます！ 当初、日本でも発売するという話があったときに、わりとネガティブな意見も出ていたんですよ。「キャラクターが見えない」とか、「日本人の感覚的にリアリティーがない」とか、けっこう懸念されていた部分が正直あったんですね。実際、「こういうゲームって日本じゃ受け入れられないんじゃないの？」っていう意見も多くて。でも、それを補って余りあるゲーム自体のおもしろさというものが確かにあったので、それが立証されたというか……。爽快感だったり、ストーリーだったり、対戦の楽しさだったりといった我々が「『HALO』はここだ」と言っていたところがユーザーに届いたのかな、とも思います。

―― FPSというジャンルの楽しさを『HALO』で知ったというユーザーも多かったようですね。

そういう意味では、『HALO』が受け入れられたことはもちろんうれしいのですが、今後の可能性も感じる証拠になったかな、という印象はすごくあります。海外のゲームだろうと新しいジャンルだろうと、きちんとやってもらえれば、おもしろいものはおもしろいと感じてもらえるというか。最近、おもしろいゲームと売れるゲームは違う、みたいなところがあるじゃないですか。素直におもしろいゲームで、かつ売れるゲームという意味では、こういう形に残るとうれしいですよね。まだまだ捨てたもんじゃない、みたいな（笑）。これからもユーザーの視点から見るということを忘れてはいけないな、というのをすごく感じます。

―― 最後はやはり、気になる『2』について……。

（笑）。私自身、『HALO2』を楽しみにしているひとりなのですが、とにかく待っていてくださいとしか、いまは。いまでも会社では『HALO』の対戦で遊んでいるんですが、ぜひこれからも遊んでください。ジョナもまだ腕を磨いてますよ。

（マイクロソフト 制作統括部 田寺詩乃）

開発担当のBungie Studioからも喜びの声！

日本のXboxユーザーにも『HALO』を楽しんでいただき、グランプリを獲得できたことをたいへん光栄に思っています。皆さんが気になっている『HALO2』も現在開発中ですから、楽しみに待っていてください。

（プロデューサー Jason Jones）

作品に決定！

2002 結果発表

今回、選考投票を募ったのは、頂点を決める最優秀作品賞ほか、各部門別の全10賞。約1ヵ月の募集期間中に寄せられた投票総数は808票。フタを開けてみれば、『HALO』、『DEAD OR ALIVE 3』（以下DOA3）、『パンツァードラグーン オルタ』（以下オルタ）の3強が、4位以下に倍以上の差をつけて僅差で並ぶという圧倒的な支持ぶりを見せつけた。送り手と受け手の両者の言葉を交えながら、早速それらの輝かしい結果を見ていこう。



←真剣に考えて投票してくれた皆さん、本当にありがとう！

DEAD OR ALIVE3

優秀作品賞 第2位

テクモ 2002年2月22日発売

156 POINT

最多の6部門賞を獲得！ Xboxのベストセラー！

本体と同時発売され、本体購入の最大の牽引力となった『DOA3』は、わずか4票差という僅差で惜しくも2位という結果に。とはいえ、部門別に見れば全10部門中6部門でトップ3に食い込んでくるという圧倒的な得票を獲得。売上ナンバーワンタイトルの根強い人気ぶりを名実ともに示した。



投票者のひとこと

1年を通していちばん遊んだゲーム（17歳・男）／これを遊びたくて本体を買ったようなもの（39歳・男）／ゲームのデキもすごかったが、Xboxへの貢献を含めて（42歳・男）／本体と同時発売であの完成度は驚異（23歳・男）／3人にふたりの割合の所有率はすごい（23歳・男）

メーカーより受賞の言葉

本当にうれしいですね。『HALO』は僕も大好きなゲームで、兄貴分みたいなものですから、いいんじゃないでしょうか。『HALO』であるとか『オルタ』であるとか、こういうすばらしいラインナップがあってハードというのは成り立っていくわけですよね。それらがなければ『DOA3』もこんなに多くの人に遊んでもらえなかったと思っています。だから、そういったソフトが出たときはうれしかったし、いまこうして肩を並べているというのは本当にうれしい。ありがとうございました。

（テクモ Team NINJA代表 板垣伴信）



➡Xboxへの貢献度は並々ならぬものがある、頼れる板垣氏。

パンツァードラグーン オルタ

優秀作品賞 第3位

セガ 2002年12月19日発売

150 POINT

Xboxの高性能を見せつけた スマビ渾身の第3作目！

3強の最後を飾ったのは、昨年末発売の記憶も新しい『オルタ』。全世界でカルトなファンを有する人気シリーズの久々の新作。それも『JSRF』『ガンヴァルキリー』と立て続けに高いセンスと開発力を見せたスマイルビットの3作目。大いに注目を集めた同作だが、その期待は裏切られなかったようだ。



投票者のひとこと

セガの本気を感じる完成度（28歳・男）／すさまじい空中戦にうれし泣き!!（24歳・男）／360°の視点を自由自在に操作できて、すごく爽快（20歳・女）／他機種では不可能な圧倒的内容（29歳・男）／満漢全席のような贅沢感！（31歳・男）

メーカーより受賞の言葉

数あるソフトの中で高い評価をいただいたというのは、率直にうれしいですね。ほかの結果を見ても、きちんとゲームのよさを評価してくれている人に認められたように思います。グラフィックやサウンドの賞もうれしいのですが、やはりゲーム。買った人が素直に満足してくれたのなら、本当によかった。ぜひ、友だちにもオススメしてください。もっと広がってくれれば、つぎの話もあるかな、と（笑）。

（スマイルビット 向山彰彦）



➡左からスマイルビットの岩出氏、西原氏、向山氏、厚氏。

最優秀作品賞 TOP 20

	作品名	得票P
1	HALO	160
2	DEAD OR ALIVE 3	156
3	パンツァードラグーン オルタ	150
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	76
5	ファントムクラッシュ	33
6	紅の海 Crimson Sea	31
	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	31
8	O・TO・GI～御伽～	27
9	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	22
10	幻魔 鬼武者	19
11	叢 - MURAKUMO -	18
12	CRAZY TAXI 3 High Roller	15
13	デッド トゥ ライツ	14
14	ピストロ・きゅーぴっと	10
15	カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース	9
16	ラリースポーツ・チャレンジ	7
17	エアフォースデルタⅡ	6
	ねずみくす	6
	ミストⅢ エグザイル	6
20	DOUBLE・S.T.E.A.L	5

Best Graphic Award 見て、動かして気持ちいい3D映像が上位に！

グラフィック賞

新ハードの性能をもっとも直感的に示してくれるグラフィック。その第1位は「DOA3」！ 誰もが息をのんだ美しいCGムービー，滑らかに動く3Dキャラクターを思いのままに操る気持ちよさなど，Xboxの表現力の高さを存分に世に知らしめた。第2位の「オルタ」も，"動かせる映像美"という点で3位以下に大差をつけての受賞となった。

第1位 DEAD OR ALIVE3



テクモ 2002年2月22日発売

メーカーより受賞の言葉

グラフィックがきれいなのは僕ら"Team NINJA"にしてみれば当然というところはあるんですが，非常にうれしいです。グラフィックは動いてナンボですから，インタラクティブ性やゲーム性の部分は本当に大事にしています。Xboxはいろいろな使いかたができるハードなので，今後，グラフィック志向のプレイヤーが楽しめるゲームもたくさん出てくると思いますよ。僕たちも出していくし，期待してほしいですね。(テクモ Team NINJA 板垣伴信)

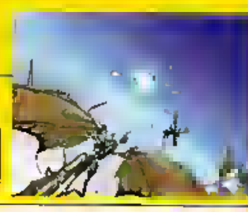
投票者のひとこと

本体発売時期に"次世代"を映像で感じさせてくれたソフト（26歳・男）／キャラだけでなく背景も美麗（27歳・男）／あれだけのキャラがあれだけの映像で！(39歳・男)

グラフィック賞 TOP 10

	作品名	得票p
1	DEAD OR ALIVE 3	132
2	パンツァードラグーン オルタ	118
3	O・TO・GI～御伽～	57
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	18
5	叢・MURAKUMO・	16
6	HALO	12
7	エアフォースデルタII	9
	ミストIII エグザイル	9
	ラリースポーツ・チャレンジ	9
10	Project Gotham : World Street Racer	6

第2位 パンツァードラグーン オルタ



セガ 2002年12月19日発売

投票者のひとこと

細部まで作りこまれている映像は必見！（17歳・男）／ファンの期待以上のデキ（31歳・男）／光や質感がすごい（26歳・男）

メーカーより受賞の言葉

力を入れたところではあるので，評価していただいてうれしいです。シリーズをとおして「映像がスゴイ」というような面もありましたし，世代を隔てた分，プレッシャーがあったことも確かです。ある意味，安心しました。リアルものではなく，空想からオリジナルの世界，デザインを生み出すということでけっこう大変だったのですが，みんなでアイデアを出し合ってがんばったのが評価されてよかったなと思います。
(スマイルビット デザイナー 岩出敬)

第3位 O・TO・GI～御伽～



フロム・ソフトウェア 2002年12月12日発売

投票者のひとこと

平安を美しく，かつ妖しく表現（29歳・男）／鮮で和風な世界の演出がよい（20歳・男）／破片のひとつひとつまでリアル（14歳・男）

メーカーより受賞の言葉

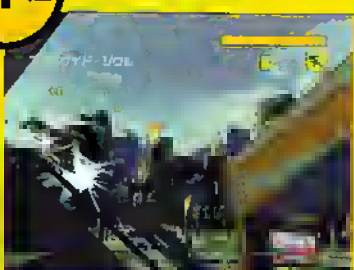
このような賞をいただいて本当にうれしく思います。本作の最大の魅力は，日本の平安時代をベースとした「妖しく煌びやかな和の世界観」と，ありとあらゆるものを破壊できる「破壊の爽快感」にあります。和の世界観がもつ"静"のイメージと破壊のもつ"動"のイメージとが絶妙なバランスで絡み合うことで，お互いが強調された独特な魅力を生み出せたのかなと思います。ぜひ，皆さんに体験してもらいたいですね。
(フロム・ソフトウェア 竹内将典)

Best Sound Award ゲーム性と直結したサウンド作りのセンス！

サウンド賞

サウンド賞第1位は，発売当初から高い評価を得ていた「JSRF」に決定！タイトル曲「THE CONCEPT OF LOVE」を聞いた瞬間，画面に引き込まれ，しばらく画面に釘付けになった経験のある人も多いのでは？ 第2位は，同じくスマイルビットの「オルタ」が獲得。ゲーム性と絶妙にマッチしたサウンド作りのセンスを示す結果となった。

第1位 JSRF ジェットセットラジオフューチャー



セガ 2002年2月22日発売

メーカーより受賞の言葉

本当に光栄に思います。制作当時は『JSR』(1)ですでにジェットサウンドなるジャンルが確立されつつあり，期待を裏切らず，また進化したグラフィックに負けないよう，どう音楽はハードにパワーアップしていくか葛藤もありましたが，このような評価の声をいただくと苦労はすべて吹っ飛んでしまいます。ゲーム音楽のさらなる地位とクオリティーアップに貢献していければ幸いです。
(スマイルビット ミュージックコンポーザー 長沼英樹)

投票者のひとこと

とにかくノリがいい（16歳・男）／画面とマッチした音（34歳・男）／センスのよいサウンドばかりで爽快感がある（18歳・男）／洋楽CD3枚分の価値あり（20歳・男）

サウンド賞 TOP 10

	作品名	得票p
1	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	84
2	パンツァードラグーン オルタ	81
3	HALO	50
4	CRAZY TAXI 3 High Roller	42
5	DEAD OR ALIVE 3	32
6	真・女神転生NINE スタンドアローン版	21
7	ファントムクラッシュ	15
	O・TO・GI～御伽～	16
9	叢－MURAKUMO・	11
	紅の海 Crimson Sea	11

第2位 パンツァードラグーン オルタ



セガ 2002年12月19日発売

投票者のひとこと

壮大さにしびれる。エンディング曲に感動した（29歳・男）／世界に入り込んでしまう（15歳・男）／5.1chの臨場感（26歳・男）

メーカーより受賞の言葉

『パンツァー』は音楽で語っている部分も大きいので，『アゼル』とほぼ同じスタッフの方にお願いして今回もがんばっていただきました。こちらで作り込んだ映像や世界観に関する資料を渡して，曲を含めた"演出としての音の流れ"を作ってもらったんです。世界を旅しているという雰囲気とか，主人公の気持ちの流れみたいなものを感じていただけたとしたら，それはサウンドの力も大きいのではないでしょうか。
(スマイルビット シナリオライター 栗原 滋)

第3位 HALO



マイクロソフト 2002年4月25日発売

投票者のひとこと

映画に入り込んだようなBGMが最高（26歳・男）／敵のささやきまで聞こえる（13歳・男）／否応なく高まる戦闘意思（18歳・男）

メーカーより受賞の言葉

5.1ch（ドルビーサラウンドシステム）が本当に活かされているタイトル，という意味での受賞でしょうか。個人的には，5.1ch対応の必然性というか，そういう意味ではかなりオンリーワンに近いんじゃないかなという気もしますね。あとは，コヴナントたちの声。「グラントの声がかわいい」とか，そういういい反応が多くてうれしかったです。絶妙なタイミングで鳴り出す伴奏曲いいですよね。
(マイクロソフト 制作統括部 田寺詩乃)

Best Story Award　言葉に頼らないストーリーテリングの妙

ストーリー賞

シューティング系の2作品が1位、2位を占めた結果を意外に思う人もいるかもしれない。高評価のポイントは、完成された世界観や物語そのもののおもしろさと同時に、それを語る手法。建物に入ると突然、敵が倒れている。深部に進むと、死体の数はますます増えて……。視角や聴覚に訴える「HALO」の物語演出は出色と言えるだろう。

第1位 HALO



マイクロソフト　2002年4月25日発売

メーカーより受賞の言葉
うれしいですね。『HALO』のおもしろさをアピールする際、こういうタイプのアクションゲームにはない、まるで映画を見ているかのように引き込まれていく"話の迫力"を大きく取り上げたんです。USでは小説が出たくらい、歴史や世界観といったバックグラウンドがすごく練りこまれていたからこそ、ですよね。人類と、そうでないもの。種の保存とか、いろいろ考えさせられる深いテーマですよね。
（マイクロソフト 制作統括部 田寺詩乃）

投票者のひとこと
ミステリアスかつスリリング（17歳・男）／意外な展開！（26歳・男）／シューティングなのにストーリーも濃密（18歳・男）／映画のような満足感（29歳・男）

第2位 パンツァードラグーン オルタ

セガ　2002年12月19日発売



投票者のひとこと
ひとつの世界が完成している（29歳・男）／「アゼル」のその後が！（31歳・男）／帝国側からも楽しめるのがいい（35歳・男）

メーカーより受賞の言葉
シューティングゲームに乗せるストーリーの形として評価をいただいたのがうれしいですね。言葉にできる話だけではなく、体験そのものを表現したかったので、本当は字幕やナレーションなどはできるだけ入れたくなかったんです。が、結果的にわかりやすい路線で入れてしまいました。『アゼル』でも取り入れられていた"価値観の多様性"というテーマなどは、けっこう時代とシンクロしてきた気もしますよね。
（スマイルビット ディレクター 向山彰彦）

第3位 真・女神転生NINE スタンドアローン版

アトラス　2002年12月5日発売



投票者のひとこと
ぐいぐい世界に引き込まれていくストーリー（30歳・男）／シナリオの分岐が多い（26歳・男）／意外な展開に驚いた（27歳・男）

メーカーより受賞の言葉
『真・女神転生NINE』は我々にとってXboxへの供給ということのみならず、世界観、システム、すべての面においてチャレンジの連続でした。とくにシナリオは「9つのマトリクス」をテーマに、いままでの作品以上にプレイヤー自身の選択が、自分の心に直結したものを描いていこうといちばん時間をかけて創りこんだところです。そういった点が評価していただけたのは非常にうれしい限りです。ありがとうございました。
（アトラス 総合プロデューサー 岡田耕始）

ストーリー賞 TOP 10

	作品名	得票p		作品名	得票p
1	HALO	83	6	ファントムクラッシュ	17
2	パンツァードラグーン オルタ	68	7	サイレントヒル2 最期の詩	16
3	真・女神転生NINE スタンドアローン版	35		DEAD OR ALIVE 3	15
4	デッド トゥ ライツ	24		トライアングル・アゲイン	15
5	紅の海 Crimson Sea	20		BreaveKnight ～リーヴェラント英雄伝～	15

Best Technique Award　すべての部門賞を支える縁の下の力！

技術賞

驚くべきゲーム性やグラフィックもそれを実現する力なしには存在しない。技術賞はある意味、もっとも広い範囲に適用され、ほかの部門とも密接な関わりを持つ賞と言えるだろう。上位の作品を見ると、やはりグラフィック・インパクトの評価が大きい模様。その中で第1位に輝いた『オルタ』は、"努力"も含めた総合力が評価されたようだ。

第1位 パンツァードラグーン オルタ



セガ　2002年12月19日発売

メーカーより受賞の言葉
Xboxで3本やってきたからこそわかるノウハウを非常にいい形でまとめることができたと思います。とにかく60フレームで動かすことに気をつかいました。シューティングとしての流れの滑らかさ、動きの気持ちよさを死守した中で、どこまで画面のクオリティーを上げられるか。処理落ちする場面を逐一調べて設定を調整していくといった、チーム全体の努力でこのような賞をいただけたことがうれしいです。（スマイルビット プログラマー 厚孝）

投票者のひとこと
プレイできる映像美に「スゴイ」を連発（26歳・男）／ドラゴンで飛ぶ浮遊感！（32歳・男）／過去の作品を崩さないデキ（18歳・男）／Xboxの性能を実感できた（19歳・女）

第2位 DEAD OR ALIVE 3

テクモ　2002年2月22日発売

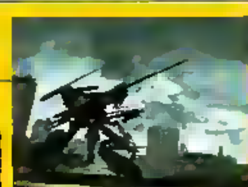


投票者のひとこと
クオリティーの高いキャラが滑らかに動く（33歳・男）／ロード時間が短い（25歳・男）／雪、落ち葉、滝など細かい表現（16歳・男）

メーカーより受賞の言葉
僕自身もともとプログラマーというのもあって、技術賞をいただけるのはうれしいです。ただ、僕らは技術を売っているわけではなくエンターテイメントを売っているわけなので、技術はあって当然だと思っています。『オルタ』にしても、プレイヤーに楽しんでもらおうという気持ちが画面からあふれていますよね。そこが評価されたのではないでしょうか。『オルタ』は僕自身何度もクリアーしていますが、いいゲームですよね（笑）。
（テクモ Team NINJA 板垣伴信）

第3位 鉄騎

カプコン　2002年9月12日発売



投票者のひとこと
圧倒的な臨場感に緊張した（28歳・男）／違和感のない凝った操作性（25歳・男）／ロボットへの愛情あふれる演出（29歳・男）

メーカーより受賞の言葉
マイナーな表現を取らせていただいたうえでの受賞は非常にうれしいです。スタッフ一同大喜びしております。今回はとくにプログラムによる映像表現への影響が大きく、実験的な試みが多くておもしろかったです。個人的な満足感に特化した絵作りなので（制作側はノリノリでしたが）この度の受賞はたいへん意外でした。こういう手法が支持される土壌ができると絵作りのバリエーションはさらに増えていくのかな、と楽しみです。
（カプコン 第四開発部 米塚香和）

技術賞 TOP 10

	作品名	得票p		作品名	得票p
1	パンツァードラグーン オルタ	60	6	紅の海 Crimson Sea	26
2	DEAD OR ALIVE 3	56	7	叢-MURAKUMO-	18
3	鉄騎	54	8	CRAZY TAXI 3 High Roller	15
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	46	9	segaGT 2002	11
5	HALO	42	10	ガンヴァルキリー	9

Best Idea Award 新しいハードで、新しい遊びを実現！

アイデア賞

新しいハードには、新しい興奮を求めたい。作り手と受け手のストレートな願望を満たす形で生まれた空前絶後の問題作『鉄騎』が、ダントツの得票数を集めてアイデア賞第1位を獲得！ パッケージ賞、話題賞と合わせてのトリプル受賞となった。Xboxならではの機能を活かして果敢に"新しい遊び"の発明に挑んだ『ブリンクス』も多くの好感が寄せられた！

第1位 鉄騎



カプコン 2002年9月12日発売

投票者のひとこと ロボットマニアを虜にした（26歳・男）／ロボットの操縦がこんなに早く体験できるとは！（25歳・男）／史上初にして最強のコントローラー！（20歳・男）

メーカーより受賞の言葉 まずは企画屋として非常にうれしい賞をいただき感謝いたします。企画が評価されるのも、こちらの提案した企画内容、コンセプトをきっちり作品に反映できるスタッフ、環境あってのこと。これだけ壮大な反則技にGOを出し、最後までつき合っていただいたスタッフと、環境を用意していただいたカプコンの皆様に感謝。そしてそれを受け入れてくれたユーザーの皆様に深謝！ 拝んでおきましょう、パン、パン、っと。（ヌードメーカー代表 河野一二三）

第2位 ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

マイクロソフト 2002年12月12日発売



投票者のひとこと 時間を操作する斬新なアイデアにゲーム性をうまく持たせている（男・30歳）／ほかのハードではマネできない点（29歳・男）

メーカーより受賞の言葉 そろそろ真実を語ってもよいころでしょう。一見、本作は「カワいカッコいいネコのユカイなゲーム」というフリをしていますが、とんでもありません。「時間を操作できたらこんなに楽しいことができるぞぉ」という世界時間操作推進組合のオソロしい洗脳作戦の一環なのです。本作を遊んだあとで「こんなときに時間が操作できたらなあ」と考えてしまう症状が出た場合、ただちに医師の指示に従うといいかもしれません。（アートゥーン メイン企画 松本卓也）

第3位 JSRF ジェットセットラジオフューチャー

セガ 2002年2月22日発売



投票者のひとこと マンガディメンションにしびれる（21歳・男）／プレイしていて単純におもしろい（30歳・男）／キャラがサイコー！（女・23歳）

メーカーより受賞の言葉 気がつけば、トーキョーで遊ぶワルガキたちを送り出してから1年以上。「オレたちをもっとカッコよくしてくれるんだろ？」「もっとスカーッとさせてくれ」「まだまだ遊び足りねえなー」制作当時、そんなビートたちの声に何とか応えていくようにして作っていた気もします。そうして生まれた彼らと遊んでくれたすべての方々へ御礼申し上げます。「また遊んでやろう」といま思った方々へは重ねて御礼申し上げます。（スマイルビット ディレクター 菊池正義）

アイデア賞 TOP 10

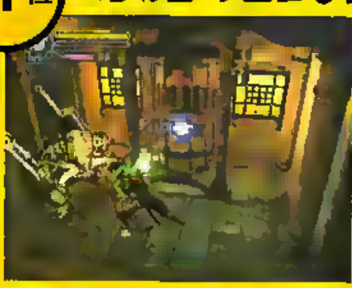
	作品名	得票p
1	鉄騎	141
2	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	67
3	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	30
4	CRAZY TAXI 3 High Roller	14
	紅の海 Crimson Sea	14
6	ねずみくす	12
	真・女神転生NINE スタンドアローン版	12
6	O・TO・GI～御伽～	12
9	斬 歌舞伎	7
	ドリホー	7

Best Convert Award ファンも納得させる移植のワザ！

移植賞

移植賞とは、メーカーのサービス精神を計るシンプルな秤だ。すでにあるソフトをXbox用に、あるいは海外向けから日本向けに作り直す際、もとのよさを損なわずに、どこまでパワーアップできるか。他機種にはない機能を多数持つXboxへの移植はとくにシビアに見られがちなだけに、今回の受賞は得票数以上の価値があるのでは？

第1位 幻魔 鬼武者



カプコン 2002年2月22日発売

投票者のひとこと さまざまな新要素が増えているのでやりごたえがある（男・29歳）／PS2版をプレイしていても十分楽しめた（17歳・男）／コスプレがよかった（26歳・男）

メーカーより受賞の言葉 移植賞をいただけたと聞いて、たいへんうれしく思います。まずは投票してくれた読者のみなさん、ありがとうございました。『幻魔 鬼武者』はPS2版『鬼武者』のただの移植ではなく、難易度や遊びごたえの見直し、新要素の追加など、Xbox版ならではの要素を目いっぱい詰め込んだ形で開発しました。それが皆さんに受け入れられ、たいへんうれしく思ってます。これからもカプコンにご期待ください。（カプコン 広報 萩原良輔）

第2位 真・三國無双2

コーエー 2002年9月26日発売



投票者のひとこと グラフィックが強化！（28歳・男）／5.1chなどXboxらしい移植（27歳・男）／新モードが加わり、やりがいがあった（16歳・男）

メーカーより受賞の言葉 投票していただいた方々、ありがとうございます。こんな上位に選ばれて、正直なところびっくりしています。本作では「Xbox版ならでは」を表現するために、ドルビーデジタル5.1chへの対応や各種システムの強化、おまけの追加機能など、可能な限り取り組んだつもりです。そこを評価していただけたのは本当にうれしく思います。今後も皆さまの期待を裏切らない作品をリリースしていきますので、どうぞご期待ください。（コーエー ω-Force）

第3位 HALO

マイクロソフト 2002年4月25日発売



投票者のひとこと 日本語でも違和感なかった（17歳・男）／洋ゲーの楽しさを教えてくれたから（27歳・男）／難易度の見直しはうれしい（29歳・男）

メーカーより受賞の言葉 US版を移植するに当たって、いろいろやりたかったこともあったんですが、とにかくもともといいゲームだったので……。ローカライズのときは、もとの役者さんの声は忘れるようにしています。日本人的にそのキャラをパッと見たときに、どんな声を想像するかを大切にしているんです。グラントなどはUS版がすごくよかったのでそのままにしましたが、日本版のチーフの声は、機械っぽい処理を追加したりしています。（マイクロソフト 制作統括部 田寺詩乃）

移植賞 TOP 10

	作品名	得票p
1	幻魔 鬼武者	96
2	真・三國無双2	81
3	HALO	51
4	サイレントヒル2 最期の詩	28
5	DEAD OR ALIVE 3	20
6	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age Of Heroes	18
7	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	13
8	ミストIII エグザイル	8
	機甲兵団J・PHOENIX＋	8
10	式神の城	7

Best Package Award 購入意欲を高めてくれるコーディネート

パッケージ賞

第１位は、軍事物資を思わせるダンボールボックスで驚かせた『鉄騎』。続いて、ジャケット、レーベル、マニュアルに三者三様のキャラクターを起用した『DOA3』、ストレートなカッコよさで目を引いた「クレタク3」が受賞。ジャケットやディスクレーベルはソフトの顔。何気ないこだわりが、うれしかったりするのだ。

第1位 鉄騎

カプコン 2002年9月12日発売



⬆専用コントローラーとフットペダル、A4サイズのマニュアルなどを収めたボックス仕様。

メーカーより受賞の言葉

この作品がパッケージ賞をとるのはちょっと卑怯ですよね（笑）。（ヌードメーカーの）河野さんが築き上げてくれたゲームに恥じないパッケージを制作したかったので、前代未聞の規模とコストになってしまいました。目にしたときにちょっと引いた人もいるのかもしれませんが、もとより万人に気に入られようとは微塵も思ってないこのプロジェクト。どうせやるならトコトン……ですよね。

（カプコン 第四開発部プロデューサー 稲葉敦志）

投票者のひとこと

あの箱の大きさと凝ったデザインが印象大（17歳・男）／開封するとき、うれしくて笑いが止まりませんでした（30歳・男）／買ったら親に怒られた（15歳・男）

パッケージ賞 TOP 10

	作品名	得票p		作品名	得票p
1	鉄騎	99	6	O・TO・GI～御伽～	20
2	DEAD OR ALIVE 3	49	7	ビストロ・きゅーぴっと	16
3	CRAZY TAXI 3 High Roller	45		ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	16
4	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	24	9	叢～MURAKUMO～	13
	パンツァードラグーン オルタ	24		紅の海 Crimson Sea	13

第2位 DEAD OR ALIVE 3

テクモ 2002年2月22日発売



投票者のひとこと

やはりキャラクターがかわいい（17歳・男）／キャラへのこだわりがGOOD（22歳・男）／本体キャリアー袋、目立った（25歳・男）

メーカーより受賞の言葉

パッケージはかなり悩んで作ったので、こうやって喜んでもらえたというのは本当にうれしいですね。最初はパックにいろいろな絵を持ってきていたんですが、あやねがドン、といったほうがいいだろうと決めたのは発売のちょっとまえでした。あやねをパッケージに持ってくるというのは『DOA』シリーズの中では事件なんですよね。そういうところも表現したつもりなので、それが通じたのであればうれしいですね。

（テクモ Team NINJA 板垣伴信）

第3位 CRAZY TAXI 3 High Roller

セガ 2002年7月25日発売



←地のホログラムがゴージャス感を漂わせるジャケットイラスト。

投票者のひとこと

ゲーム内容もパッケージも派手（27歳・男）／キンピカで目立つ（29歳・男）／イエローなイメージからグレードアップ（24歳・男）

メーカーより受賞の言葉

ありがとうございます。パッケージのデザインは評をなかなか耳にする場がなく、うれしく思います。とくに苦労したことはありませんが、パッケージとしてのありかた、ということは気にしていました。ほかと並ぶこと、誰もが持っていたいモノであること。そして何より『CRAZY TAXI』であること。とまぁ、こんなカタイこと考えて作ってたのかも（笑）。その中のひとつでも実現できたということならば幸いです。

（ヒットメーカー デザイナー 戸取）

Best Topic Award 業界を越えて話題になった『鉄騎』！

話題賞

というわけで、40個以上のボタンを使用する巨大コントローラとフットペダル、それを格納するダンボールパッケージ、VTの公開起動実験という趣向で行われた発表会など、あらゆる面で"遊び"倒した『鉄騎』が文句なしの話題賞に！ ここまで本気で"バカ"（ほめ言葉）をやれるメーカー、そうそうありません。カプコンに拍手！

第1位 鉄騎

カプコン 2002年9月12日発売



メーカーより受賞の言葉

Xboxやゲームという枠を越えて、さまざまなジャンルの方々へ話題が広がりましたし、国内外ともどもものすごい反響をもらったことは純粋にうれしく思います。『鉄騎』のプロモーションは多岐多彩に渡り、ホント～～～に疲れました。が、おもしろいコトいっぱいでもありました。またいつか、とんでもないプロジェクトをやりたいです……会社には怒られると思いますけどね！

（カプコン 第四開発部プロデューサー 稲葉敦志）

投票者のひとこと

ゲーム誌以外の雑誌でも紹介を見た（30歳・男）／巨大コントローラーはいやでも目につく（35歳・男）／19800円という価格の高さに驚きました（17歳・女）

話題賞 TOP 10

	作品名	得票p		作品名	得票p
1	鉄騎	201	6	幻魔 鬼武者	11
2	DEAD OR ALIVE 3	88	7	叢～MURAKUMO～	9
3	HALO	48	8	真・女神転生NINE スタンドアローン版	8
4	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	23	9	ねずみくす	4
	パンツァードラグーン オルタ	23		斬 歌舞伎	4

第2位 DEAD OR ALIVE 3

テクモ 2002年2月22日発売



投票者のひとこと

Xboxでの発売を知って、Xbox本体を買った人は多いはず（17歳・男）／毎週、雑誌の誌面を美女が飾る（34歳・男）

メーカーより受賞の言葉

話題という意味では、過去の話題よりも未来の話題のほうが大事だと思うんですよね。僕たちはいま『NINJA GAIDEN』や『Code:Cronus』を作っているし、ほかにもいろいろなものを考えています。Xbox Liveというものも真剣に考えていますしね。話題のための話題ではなくて、ゲームファンのための話題を振りまくようなゲーム開発をしていきたいと思っています。ぜひ、応援していただきたいですね。

（テクモ Team NINJA 板垣伴信）

第3位 HALO

マイクロソフト 2002年4月25日発売



投票者のひとこと

かなりの人数でプレイ可能なところ（15歳・男）／全国大会が開かれた（16歳・男）／テレビCMをいちばんよく見た（20歳・男）

メーカーより受賞の言葉

「本能直撃」って言葉はよく使いましたね。テレビCMもかなりの種類を流したし、けっこう認知度は高かったのではないでしょうか。全国大会も大々的にやりましたが、近県から参加しに来てくれた方などもいて、感激しましたね。Xboxのユーザーには、『HALO』に限らず、海外産のいいゲームを待っている人もたくさんいると思うんですよ。国内はもちろん、海外のゲームからももっと話題を作っていきたいですよね。

（マイクロソフト 制作統括部 田寺詩乃）

キャラクター賞

キャラクター賞は、ネコ科の時間掃除人・ブリンクスに決定！　昨年末のテレビCMの印象などもあり、Xboxのマスコットとして挙げる人が多かった。ゲーム別に見れば、トップ10圏内に5人もランクインした『DOA3』が圧倒的。票が割れたために2位、3位に止まったが、裏を返せば偏りなくファンがいるということ。さすが！



投票者のひとこと

Xboxカラーと同じグリーンアイ！（24歳・男）／製作者の愛を感じる（23歳・男）／単純にキュート（18歳・男）／ネコが好きなので（19歳・女）／認知度の高さではナンバーワン（29歳・男）／ふさふさ？（26歳・男）

メーカーより受賞の言葉

賞をいただきまして、たいへんありがとうございます。これまで私が創ってきたキャラクターとは何か違うキャラクターにしたいという気持ちがあり、デザイン画を描く際のツールを変えてみたり、犬派の私よりネコ好きな女性デザイナーにデザインを任せてみたりと、ワイワイガヤガヤと楽しく生まれてきました。また、生まれて間もないキャラクターですが、これからもよろしくお願いします。

（アートゥーン ディレクター 大島直人）

第1位 ブリンクス

from「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」

マイクロソフト　2002年12月12日発売

キャラクター賞 TOP 10

順位	作品名	得票p
1	ブリンクス	81
1	かすみ	39
3	ヒトミ	36
4	オルタ	25
5	あやね	18
6	アポロ	14
7	グラント	8
	ショウ	8
	ジョンソン軍曹	8
10	エレナ、クリスティ、コルタナ、摩耶灯、マスターチーフほか	6



第2位 かすみ

from「DEAD OR ALIVE 3」

テクモ　2002年2月22日発売

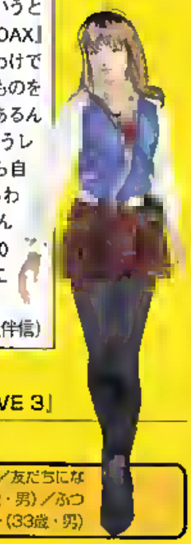
投票者のひとこと

セーラー服に撃沈しました（29歳・男）／初代『DOA』からファンなので（25歳・男）／健気そうな性格がGOOD！（28歳・男）／シリーズを重ねるたびに格段に美しく成長していくところがすごい（28歳・男）／やはりかすみ、かと（22歳・男）

メーカーより受賞の言葉

僕たちは3Dで魅力的なキャラクターを作るというところを原点にしてやっています。『DOAX』にしても彼女たちがいたから作ったわけであって、キャラクターの魅力というものを本当に大事にしてきたという歴史があるんですね。もう、大事にしているというレベルを超えて愛していますから。僕ら自身、かすみやヒトミの大ファンであるわけで、Team NINJAは70人ほどいるんですが、その70人がファンのトップ70だと思ってやってますからね。それにしても、まさか猫に負けるとは！（笑）

（テクモ Team NINJA 板垣伴信）



第3位 ヒトミ

from「DEAD OR ALIVE 3」

テクモ　2002年2月22日発売

投票者のひとこと

りりしい顔とかわいい声のギャップがスキ（24歳・男）／友だちになりたいタイプ（21歳・女）／ヘアーバンドがつぼ（27歳・男）／ふつうっぽい外見が逆に！（29歳・男）／ヒトミ（見）ほれ……（33歳・男）

総評座談会 結果をどう見る？

今回の結果を見て、皆さんはどんな印象を持っただろうか？　納得な面。不満な面。いろいろなあるだろう。ここでは編集部きってのゲーム好きに集まってもらい、思いつくままに雑感を語り合ってもらった。脱線と復線をくり返しながら、話は思わぬ方向へ……!?



田川ラメ夫
本誌レビュアー。軽妙な語り口に反し、意外に正統&常識派？



戸塚伎一
本誌レビュアー。よくも悪くも誰がつけない良心派、なのかも。



にっし～
本誌編集者。にこやかにブラックな発言をする陰の要注意人物。



えん・ど
本誌編集者&いちおう今回の司会。人の話を聞いてない節あり。

スポーツやレース系の人気が低いのはナゼ？

え　まずは皆さん、今回の結果を見てどのような感想を持ちました？

田　『ファントムクラッシュ』が最優秀部門で5位に入ってるけど、ほかの部門賞の上位には入ってない。これは、とくに優れているところはないけどおもしろいってこと？

に　熱狂的なファンをけっこう生んだほどですからね。いまどき、そんなゲームはなかなかないですよ。

戸　上位は、ほとんどアクションゲームが占めたんですね。

田　投票してくれたユーザー層も、そういう人が多い、と。

え　もともとXboxがアクション系の宝庫ってこともありますけど[※1]、よくできたアクションゲーム、確かに多いですよ。

に　あとは、これ系の企画の常として、どうしてもソフトの売上数と上位のタイトルが比例してしまう、っていう傾向はありますよね。皆さんが買ってない・遊んでないタイトルは、評価の対象にさえ入れてもらえないので。

戸　スポーツものが見当たらないけど、まともに売れたのってあるの？

に　ないんじゃないですかね。野球もサッカーもひととおり出てるんですけど、「Xboxならでは」っていうものはあまり多くないですし……。

戸　『～バトルボールパーク宣言』！って言われてもピンとこないけどね。EA（エレクトロニック・アーツ・スクウェア）のゲームは売れると思っていたのに、ショックだなぁ。『SSXトリッキー』が売れない、人気がないのはおかしいですよ！

え　レースゲームも本数のわりに、ほとんどランクインしてないですね。

に　Xboxのレースゲームは、かなりクオリティー高いですよ。

戸　新ハードが出たら、まずレースゲーム！

に　戸塚さんのおすすめは『カンタム』ですよね（笑）。田川さんは？

田　最初の『ゴッサム』にはふつうに驚いた。あとは、カーアクションだけど『マキシマムチェイス』かな。

に　『ゴッサム』はよくできてましたよね。それまではぜんぜんレースはやらなかったんですけど、『ゴッサム』で「なるほど」って思いましたよ。

戸　口コミで広がらなかった？

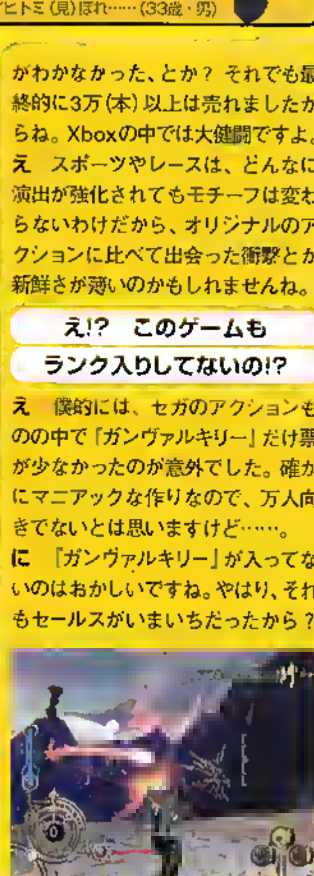
に　外車ばっかりだったから親近感がわかなかった、とか？　それでも最終的に3万（本）以上は売れましたからね。Xboxの中では大健闘ですよ。

え　スポーツやレースは、どんなに演出が強化されてもモチーフは変わらないわけだから、オリジナルのアクションに比べて出会った衝撃とか新鮮さが薄いのかもしれませんね。

え!?　このゲームもランク入りしてないの!?

え　僕的には、セガのアクションものの中で『ガンヴァルキリー』だけ票が少なかったのが意外でした。確かにマニアックな作りなので、万人向きでないとは思いますけど……。

に　『ガンヴァルキリー』が入ってないのはおかしいですね。やはり、それもセールスがいまいちだったから？



↑独特な操作方法も話題になった『ガンヴァルキリー』。最初から硬派過ぎた？

でも、それだったら『HALO』以前の3月発売・ハード発売の翌月と、競合タイトルがない時期だったのに[※2]、なんで売れなかったんでしょうね？
戸　ハードルが高かったのでは。操作系とかでなく、見た目の印象などで。昔のゲーム機だと、こなれてきたころに出るようなソフトが、いきなり出てきた、って印象でしたね。
え　今回は各賞ごとに1本ずつ投票してもらったので、最初にパッとアタマに浮かんだもの、そのときの印象が強いものが有利ってことも。
戸　後発タイトルほど有利？
に　クオリティー自体も必然と上がってきますしね。
田　本体の発売直後に、いきなりとっつきにくいソフトが出過ぎちゃった感は確かにあるよね。いまあらためて見て、『ねずみくす』のクロレビ合計点が19点[※3]って、けっこうすごいと思ったよ(笑)。
に　『新 歌舞伎』に出てくる"右近"の白いヤツのほうがふさふさ、って意見もありましたね(笑)。
え　『ねずみくす』はともかく、マイクロソフトものだと『マキシマムチェイス』とか、もったいないですね。
に　『ジョッキーズロード』も、かなりがんばって作ってますよ。
戸　いきなり、の新作に手を出すのはやっぱり恐い面もあるのでは。続編は強いってよく言われるけど、それは安心感があるからでしょうし。
え　『ドリホー』とかも最後まで遊んだけど、おもしろかったですよ。やることは単調でくり返しが多いけど、そこがクセになるというか。
に　見た目は地味、仕上げも荒削りだけど、いいものは持っているっていう惜しいタイトルの見本ですよね。
え　Windowsと親和性があるとか、Xboxは作りやすいマシンだって皆さん、言いますよね。そういう意味では、新規や小さいソフトハウスの手作り感あふれるゲームも出しやすい？
田　『プチコプター』はいいって言ってるでしょ！　好きなんだけどなぁ。自分では買わなかったけど。
に　僕もおもしろかったと思いますよ。でも、ユーザーに買わせるには、ボリューム面とか演出をもっと強化しないと難しいでしょうね。
え　Xboxのハイスペックを活かしたタイトルの中に混ざると、どうしても埋もれちゃいますからね。ユーザーも買ってみようかな、とか思いにくくなりますよね。

ユーザーはどんな基準で買うゲームを選んでいる？

田　そもそもみんな、ハードといっしょに買ったゲーム以外、あまりソフトを買ってないんじゃない？
戸　1ハード1ゲーム。『HALO』の人は『HALO』だけ。『パンツァー』の人は『パンツァー』だけ。ほかの機種にはないものだけを、とか？
え　それは逆に、Xboxのよくできたゲームを1本買えば、当分新しいのを買わなくて済むほど、それだけ長く遊べる、ってことでもある？
戸　Xboxは楽しいからねぇ(笑)。
え　戸塚さんは毎月、本当に楽しそうにレビューしてますよね。編集部に泊まり込んで最後まで遊んじゃってるときも多いし(笑)。
に　皆さんのレビューの平均点も、かなり高いですしね。
戸　どのゲームもやればおもしろい！　みんな、輝く瞬間がある(笑)。
田　その輝く瞬間が、どのくらい長いか、か。
に　ユーザーがいろいろ遊んで選べるならいいけど、現実は少ない情報で選ばなくてはいけないので……。



⬆上昇するとラジコンのような操縦感覚がクセになってくる『プチコプター』。

え　サイフのひもが固くなっている、と。その"輝く瞬間"が長く続くゲームがいいゲーム、そういうほうがお得なイメージも出ちゃうのかな？
田　最初から欲しいゲームは決まっていて、それを買いにいくだけ？
に　それ以外のゲームにはなかなか手が出ない。そこまでお金が回らないですよ。Xboxを持ってる人は他機種の所有率も高いし、よほど「Xboxじゃないと」ってソフト以外は買わないっていう、ライト"Xbox"ユーザーも多いのかもしれません。
え　その意味では、いまはチャンスかと。1年経って安くなってるソフトも多いし、やってないものはどんどん買って遊んでみるといいかも。
に　今回、ランク入りしたタイトルはハズレなしですしね。では、最後に皆さんのオススメとか紹介してもらいましょうか。
戸　ストーリー賞に『デッド トゥ ライツ』が入ってるのは、とてもすばらしいですよ。女性には『ミストⅢ』をオススメしたいです。
田　『プチコプター』で！(笑)
に　『幻魔 鬼武者』とか。やってない人にはいいと思います。
え　Xboxを持ってる仲間どうしで協力して、大人数で『HALO』のシステムリンク対戦をやってみてほしい。仲間集めや環境作りも含めて、楽しいイベントになりますよ！

2002 Xboxタイトル 参考データ

表1　ジャンル別の本数

アクション系	47本
アクション	12本
格闘アクション	6本
カーアクション	4本
アクションシューティング	2本
アクションRPG	1本
シューティング	4本
レース	6本
スポーツ	12本

非アクション系	21本
RPG	3本
シミュレーションRPG	1本
シミュレーション	7本
アドベンチャー	4本
テーブル	4本
パズル	2本

表2　月別の発売本数

月	本数	おもなオリジナルタイトル
2	14	DEAD OR ALIVE 3、JSRF
3	4	ガンヴァルキリー
4	5	HALO
5	5	ミストⅢ、マッドダッシュレーシング
6	6	ラリースポーツ・チャレンジ、ファントムクラッシュ
7	5	CRAZY TAXI 3、鎧
8	3	フライトアカデミー
8	5	鉄騎、マキシマムチェイス
10	4	ジョッキーズロード
11	4	カンタムレッドシフト、デッド トゥ ライツ
12	10	真・女神転生NINE、[illegible] O·TO·GI、ブリンクス・ザ・タイムスイーパー、パンツァードラグーン オルタ

表3　本誌クロスレビュー

⬆TOP3 タイトル	合計点
1 パンツァードラグーン オルタ	38
2 HALO	37
鉄騎	37

⬇WORST3 タイトル	合計点
1 マグデスファイト	18
2 ねずみくす	[illegible]
3 メタルダンジョン	24
プチコプター	24

おわりに

結果をみて、Xboxにはすばらしいソフトが多いことをあらためて認識することができた。一般的にいままで、新しいゲーム機の能力を活かしたソフトが出てくるのには、2年ぐらいかかっている。ところがこのラインナップはどうだろう。とても初年度の作品とは思えない。

最優秀作品賞の上位3本はどれも甲乙つけがたい。『HALO』『DDA3』『オルタ』が昨年のXboxを代表する3本であることに異論のある人は少ないのではないだろうか。『鉄騎』がアイデア賞、パッケージ賞、話題賞の3賞を独占したのも、誰もが納得がいく結果だろう。

メーカーによって強い分野があるのも興味深い。グラフィック賞ではフロムソフトの強さが目立つし、サウンド賞に至ってはスマイルビットのワンツー・フィニッシュとなった。また、ストーリー賞の『デッド トゥ ライツ』のように、読者の皆さんがきちんと遊んだうえで評価していただいているのがわかるのもうれしい。キャラクター賞ではXboxオリジナルキャラの人気が予想以上に高かった。ブリンクス、ひとみ、アポロ、ジョンソン軍曹(笑)。皆さんのXboxに対する思い入れを感じさせてくれる。個人的に残念なのは『ラリースポーツ・チャレンジ』の認知度が低そうなことだ。グラフィック賞や技術賞においてもっと評価されてもよいと思うのだが。

さて、来年のいまごろは、どんな総評ができるのだろう？　本当に楽しみである。

本誌編集長　稲沢浩仁

特製Tシャツ完成！

2月号でお知らせしたとおり、今回、投票していただいた皆様の中から抽選で100名様に下の特製Tシャツをプレゼントさせていただきます。当選者は本誌次号の読者コーナー内にて発表しますのでご了承ください。



➡第1弾に引き続き、デザインは草野剛氏に担当していただきました！

READER's box

―― リーダーズ・ボックス

読者投稿コーナー

今年度の投稿ポイントランキングも、いよいよ次号で決着！ そんな中、大型の『DOAX』台風が各コーナーを直撃！　その余波はとどまることを知らず!?



今月の特等席

1500



福岡県　HaKaSe
大きなお花を抱えてはにかむ姿がかわいらしい『テネレッツァ』の妖精ロロ。HaKaSeさんお得意の淡い水彩の色調が、ほんのりと暖かな気持ちにさせてくれます。

イラストギャラリー Illust Gallery

常連さんはもちろん、初投稿の方からの作品も多数寄せられた今回のイラストギャラリー。暖色系のイラストが多いのは春の訪れが近づいてきた証拠？

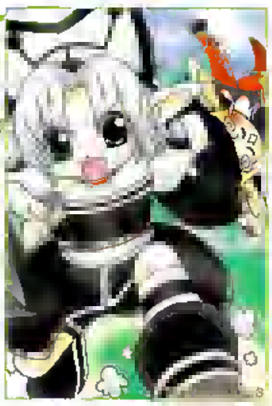
600



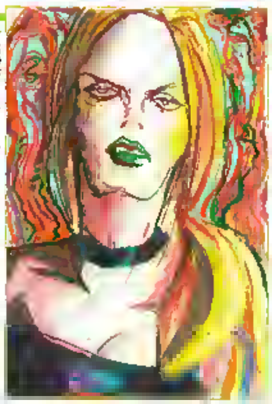
岡山県　イムフィカ
何とあのクールなショウがおっぱい星人だったとは……まあ、男なら依頼引き受けちゃうね、実際。



岐阜県　NGM
『戦闘妖精雪風』の主人公・零とブッカー少佐。大空に命を懸ける男たちの哀愁が漂ってマス。



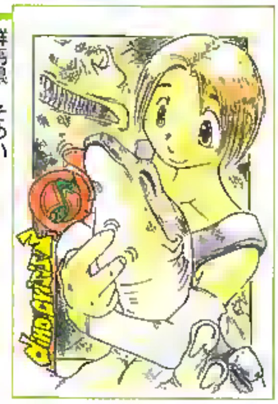
静岡県　玉砕1号
フォニュームとフォニュエールは普段使っているキャラなんだとか。ラグオルで会えるかな？



京都府　マタンコ
こけた頬、イカつい目つきはまるでヘビ女！　不思議な魔力（？）に惑かれて載せちゃいました。



東京都　三橋はつみ
深紅（みく）の不安げな表情にかかる光と影のコントラスト。サスペンス映画のワンシーンのよう。



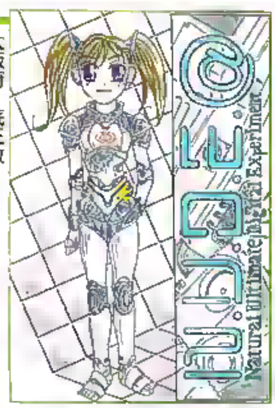
群馬県　そめい
赤ちゃん恐竜と戯れるレジーナの背後で、ギョロッと睨む母の姿が。思わずゾッとする光景ですな。



東京都　麗々夢
クールな表情で寝そべっているあやね。「見るな！」なんて言われたら、視線はますます釘付けになっちゃう!?



東京都　Dr.ひろい
ドラゴンを操って紺碧の空を舞い続けるオルタ、グラマラスで力強そうな彼女もなかなかイイ感じ。



大阪府　底王改
大きな瞳が印象的なミニ版P.A.S.S.。8等身の彼女もステキだけど、こんなキュートなVerもイイなぁ。



福岡県　TRICK
色とりどりのお花に囲まれてニンマリのバレッタ。そんな彼女の言葉からは小悪魔的な心も垣間見れる？

READER's box

ポイントについて
●投稿採用者にはポイント(p)が進呈されます。獲得pは2003年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【優勝：記念トロフィー＋Xbox＋お好みソフト2本】、【2位：記念楯＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】　●さらに、獲得pに応じた全員プレゼントも！【5000p達成：特製Tシャツ(Nendo Graphics謹製)】、【10000p達成：ソフト1本】　※優勝者のみ海外版の本体、ソフトも選択可。すべてその時点で購入可能、かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

たとえ王 400 BOX

お題 Xboxを授業科目にたとえると？

●数学！　ほとんどの人が「数学(Xbox)」と聞くと、あんまりよい反応が返ってこないけど、実際に公式が理解できると(遊んでみると)、楽しくなるのは間違いない！
神奈川県　み～たん

●道徳。Xbox Liveを使ったコミュニケーションによって、人と接することの楽しさやマナーを学習することができるから。
長野県　子供計画

●ズバリ、経済学原論！　その蓄積された内容量(HDD)の多さ、多彩さ。凛然とした専門書を思わせるその威容。これはもう最高学府科目と呼ぶしかない！
京都府　アルフォンス

●保健体育。バレーボールをはじめ、スポーツがいっぱい。また性教育にも熱心で、女の子(DOAX)の身体構造もバッチリ！
岐阜県　米騒動

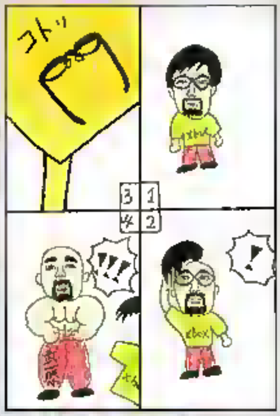
●これはもう音楽で決まりでしょう。あのデカくて黒いボディはまさに音楽室のグランドピアノ。さらに好きな曲をハードディスクに録音できるしね。
福岡県　松岡洋

●英語。海外版のXboxタイトルを使って、英単語を学習していく。「BMX XXX」が教材だったら、スラングばかりおぼえる危険性大！
北海道　牛丼特盛り

――今回は予想どおり(？)体育を挙げる人が多かった。もしXboxが人間だったら、ガタイのいい体育教師!?　次回のお題は「Xboxを歌手にたとえると？」で！

黒船漫画投稿塾 600 BOX

マンガにイチバン大切なもの、それは"個性"なのでは、なんて思う今日このごろ。たとえ荒削りでも、何か個性が漂っている作品には底知れないパワーが宿ってる気がする。どこかで見たような内容って、やっぱりもの足りないもんね。次回、お題で書きたい人は"卒業の思い出"で！



気づかなかったね。ていうかヒゲだけかよ、共通点。

群馬県　タケチヨ



近ごろの子供はおませさんですね。さーて来週の……。

福岡県　TRICK

やっぱりSEGAが好き 400 BOX

セガのXboxでの活躍に期待を込めて自分なりのエールを！

●"なつかしのゲームシリーズ"と銘打って、『ファンタシースター』や『獣王記』などのゲームを数本パックにして出してもらえないでしょうか？　『アレックスキッド』とか、かなりプレイしたい！
埼玉県　バルブヘッド

●セガはキャラクターが弱いのでは？　任天堂はカワイイキャラ、SCEはリアルだったら、セガはミステリアスでGO！
愛知県　アック

●Xbox Liveが始まったいまこそ『電脳戦機バーチャロン』の出番だと思う。DC版でも評価の高かった作品なので、ぜひXboxに移植して日の目を見させてあげてください。
神奈川県　ヘロドトス

川柳千流 500 BOX

おなじみXboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて詠みあげるコーナー。川柳の由来は川辺に生える柳のように自由気ままに詠むということだと思っていたら、どうやら江戸中期の点者(俳句の評価をする人)、柄井川柳の名からつけられたものらしい。文化っておもしろいね。

ヘイローで　友情育む　殺し合い
埼玉県　バルブヘッド

評●戦いから生まれる友情……って実在するの？

とりあえず　クリアファイルに　手を挟む
埼玉県　よっしー

評●なんか、ものすごく気持ちよさそうね、それ。

勝ち抜き！マスコット選手権

仮想マスコットキャラ勝ち抜き最終戦。多数の参戦、ありがとう！　気持ち的には、みんな優勝だ！



試合早々会場付近で雷が発生し、雷様に弱点のでべそを狙われて動けなくなってしまう……。

悪魔超人のような風格で善戦。"無げん"の防御力を誇るが、スピード5というバランスの悪さ。

マグ
大分県　阿南知英智
※600ポイント進呈！

Xbox兵士
宮城県　ポプサップの弟
※600ポイント進呈！

Rbox デザイン専門学校

コントローラーのカラーモデルを考えてみよう！　コラージュ可。 500 BOX



東京都　Dr.ひろい
名づけて鉄腕コントローラー。今年はアトムの設定上の誕生年。本当に出そうだ。



三重県　荷物地獄
痛みをともなうコントローラーって命名もイイです。電気ショックだけは勘弁。



塗ったり、描き足したりして応募してね。作品名も忘れずに！

READER'S box

Tシャツについて　右の欄外でもご説明しているとおり，累計5000ポイントを達成された皆さんには本誌特製のTシャツを進呈いたします。つきましては，5000ポイント以上獲得された方は，投稿はがきの隅か投稿用のメールアドレス宛に，ご希望のサイズをお知らせください。サイズはS・M・Lの3種類です。USサイズのため，すべて大きめになっています。なお，各サイズには限りがあります。在庫切れとなった場合は，基本のMサイズをお送りさせていただきますので，あらかじめご了承ください。

READER'S REVIEW 発売中ゲーム読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。各種データを参考にして購入検討などに役立ててね。今回は特別増量編です。

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball

クロスレビュー平均点 9.8点
読者レビュー平均点 8.4点

CMの"美しく遊べ"は「DOAX」にピッタリ。グラフィックは、女性キャラの丸みから背景の自然な空間のひとつひとつまで美しい。ビーチバレーの操作もやりやすいし、カジノでチップを貯めたり、ぴょんぴょんゲームで楽しむのも◎。水着の種類も多いので女性にもいいかも。

京都府 ま～ぼ～
プレイ時間……5時間

水着やアイテムが膨大に用意されていて、それだけでも楽しめます。それらによって変化するキャラクターに愛を持てるかが、本作を楽しめるかどうかの分かれ目。そして、本当に楽しいのがカジノ。これだけでもゲームを買ったもとが取れるくらいよく作りこまれています。

東京都 サファイア
プレイ時間……18時間

ビーチバレー部分はシッカリ、期待していたお色気もタップリでムッツリ君もドッキリ赤面。ゲームという枠を越え、さまざまなメディアの頂点にも君臨してしまいそうな価値が詰まっている。やり込める要素も十分。何よりも最高にエロイムエッサイムで、男子は問答無用でバンザイ。

神奈川県 元気娘
プレイ時間……20時間

バレー本来の駆け引きはあるものの、勝利パターンも存在し、試合展開は意外と単調。キャラの位置を把握し難い視点も×。ムービーのON/OFF設定やメッセージスキップができず、2周目以降の店のテンポが悪いのもつらい。計画的に利用していけば確実に稼げるカジノは中毒性高し。

兵庫県 けんごっつ
プレイ時間……35時間

THE HOUSE OF THE DEAD 3

クロスレビュー平均点 8.0点
読者レビュー平均点 7.8点

ゾンビを吹き飛ばす爽快感が最高。ノーマルコントローラーでもストレスなくプレイできる点もいい。ただ各ステージにおけるボス戦が総じて長く、とくにラスボスのタフさには閉口。「2」が想像以上にやりごたえがあるだけに、「3」にこそ、やり込む要素を増やしてほしかった。

神奈川県 元気娘
プレイ時間……20時間

グラフィック、サウンドともに問題なし。ガンコンが使いやすいので、純粋にゾンビを倒す爽快感を味わえる。ただ、おまけの「2」のほうがモードが2個多く、クリアーするまでの時間も長いため、「2」のほうが本編のように感じてしまう。内容をもっと増やしてほしかったところ。

愛媛県 安八
プレイ時間……9時間

ほかのガンシューティングと比べても、銃をぶっ放す快感はアタマひとつ出ている感じ。おまけ要素やマルチエンディングが搭載されている点も好感度が高い。惜しむらくはオリジナルモードの少なさと難易度の低さ。グラフィックの向上よりも、その点に気を使ってもらいたかった。

沖縄県 たてもの探訪
プレイ時間……12時間

Chihiro基板からの移植なので完璧なデキ！ ゲーセンでやった人も違和感なくプレイできる。「2」がまるごと入ってるのも◎。悪い部分を挙げれば、専用ガンコンのショットガン式リロードができない点と、家庭用ならではのおまけが劇場版ムービーの予告とタイムアタックしかない点。

福島県 KEN
プレイ時間……？

Whacked！（ワックト！）ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ！

クロスレビュー平均点 7.0点
読者レビュー平均点 6.0点

ルールは簡単でわかりやすく、Xbox初心者にもオススメできます。またステージをクリアーすると見ることのできるコマーシャルやちょっと毒の入ったムービー、ハイテンションの声優さんによる演技が気分を盛り上げてくれます。もう少しキャラに魅力があったらよかったです。

大阪府 サファイア
プレイ時間……6時間

視点の回転操作も含め、とにかく忙しい3Dアクション。3D酔いする人は1分と持たないであろう激しさだか、その忙しさがシンプルなルールと相まって不思議とクセになる。アタマを空っぽにして、本能のままに獲物を追い回す気持ちよさ！ 非常に丁寧なローカライズにも好感。

東京都 我王
プレイ時間……20時間

パンツァードラグーン オルタ

クロスレビュー平均点 9.5点
読者レビュー平均点 9.7点

スマピのゲームはどうしてこんなにおもしろいのだろう？ やり込んで上手になる感覚が実感としてわかり、プレイしたいと思える世界観と物語もよい。ミニゲームもしっかりしていて、ついついプレイしてしまう。4面が難しいが、easyモードでプレイしてからなら大丈夫。

和歌山県 ウルヴィー
プレイ時間……28時間

サターン時代のシリーズと比べると、映像は格段に進化したが、演出的なカッコよさはやや退化？ というのがすなおな印象。全ステージを一気に遊んだときの流れるような物語展開、爽快感が失われてしまったのが残念。単体の3Dシューティングとしては申し分ない完成度だと思う。

新潟県 アトキン
プレイ時間……30時間

ギャラクシーエンジェル

クロスレビュー平均点 6.5点
読者レビュー平均点 8.0点

ひと言で言うなら"簡単"だ。恋愛、バトルともに基本レベルが低く、大衆的なゲームといえる。その分回転は早いので、ひと通りは飽きずに遊べるだろう。ストーリーは単純明解。ただギャルゲーなので、個々の性格やドラマなど、感情移入によっておもしろさが倍増する強みがある。

愛知県 アック
プレイ時間……42時間

峠R

クロスレビュー平均点 6.5点
読者レビュー平均点 7.0点

ほかのレースゲームとの操作感覚がまったく違うため、慣れるまでが大変。だが、それはそれで新鮮な感じがする。かなり走りこまなければ他車には勝てず、難度は高め。それでもキレイに決まったときの自分のドリフトにはホレボレすること間違いなし！ クルマ好きには最高の1本。

埼玉県 ジーコ
プレイ時間……10時間

レビューの決まり

プラス面とマイナス面の両方を考慮しつつ、そのゲームを未プレイの人もわかりやすいレビューを！

①レビューするソフト名
②名前（ペンネーム）
③プレイ時間
④レビュー文章（16文字×8行）
⑤総合評価（1～10点）

新コーナー募集のお知らせ！

来たる4月末発売号からは、装いも新たに"Xbox ポイントランキング2003"がスタート！ 右隣りでは早くも新コーナーらしきものが始まったりしていますが、「読んで楽しい」「参加するともっと楽しい」読者コーナーを目指して、積極的にコーナー入れ替えなども行っていく予定です。読者の皆さんからのご意見・ご要望も大歓迎ですので、「こんなのはどう？」係までふるってお力添えを！（笑）

実録 つれづれLive日記

Xbox Liveで出会ったり聞いたりした、ステキな話を送ってね。今回はスタッフが聞いた実例を紹介。

Ｉさんには GC版「PSO」でいっしょにプレイしているヒューマーの男の子がいました。恋愛経験のない彼女は、いつしかやさしい彼に惹かれていきました。ある日、彼から「Xbox版に移ってプレイしない？ ボイスチャットもできるし」と持ちかけられたそうです。彼女は悩みました。生まれつきのハスキー声は、現在のかわいいキャラにはまったく合わないから。彼に嫌われたくない彼女は一大決心をしました。ー移行当日ー「あれ？ Ｉちゃんどうしたの？」「アンドロイドニナッタノ。ヨロシクネ」そう、彼女は思いきってアンドロイドキャラに変更し、ボイスチェンジで抑揚のないロボット声にしたのでした。彼は大喜び。おかげで彼とはもっと仲よくなれたそうです。

ホームページアドレス http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

本誌3月号「X計画」Tシャツプレゼント当選者発表
青森県／亀田晃之介 宮城県／阿部康平 群馬県／木村賢幸 埼玉県／吉川友章 東京都／佐藤和司
愛知県／江口英幸 京都府／堀田良宏 大阪府／佐藤征史 兵庫県／山田和弘 福井県／太田忠宏

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気軽にフリートーク。

●私がよく行くゲームショップで大発見！ 『DOAX』のデモムービーを幼稚園児や小学校低学年の子が食い入るように見つめていました！ 親に呼ばれても、その場から動こうとしません。「DOAX」すごすぎ！ 神奈川県 み～たん

…初めて目にした、異世界の女性美。それは永遠に心に残る理想郷として、彼らのその後の人生を左右……しないことを祈ろう。

●会社の後輩が「かすみに100万もする水着をプレゼントしたらソッコーで捨てられた」とすごく"うれしそうに"報告してきました。そういう楽しみかたもアリ？

埼玉県 バルブヘッド

アリ……なんだろう。ディープだねぇ（笑）。好きなだけ冷たくされて、ニヤニヤしてくれ。

●「DOAX」の各キャラクターをよりセクシーにすべく、妹から水着の載っているファッション誌を借りて猛勉強しています。妹よ！外出中に勝手に拝借しているが、俺は真剣なんだ！ だから許してください！ 埼玉県 よっしー

妹どの。バカな兄のまっすぐ過ぎる愛と苦悩のひとときを、どうか理解してやってください。仮に、DOAX の男性verが世に出たら、キミにもわかるときが……。

●現在妊娠6ヵ月。胎教に悪いと思いつつ、ダンナとふたりで「THE HOUSE OF THE DEAD 3」をプレイする日々。将来どんな子供になるのだろう……。北海道 さき

ホラーマニアの友人は、幼ないころから両親に無理やりホラー映画を観せられ続けたそうな。とりあえず、立派な社会人にはなったようですが……（笑）。

●ビル・ゲイツ氏が6兆8640億円で8年連続の資産世界一だそうですね。僕もあやかりたいので、編集部の力で何とかビル・ゲイツ氏の爪の垢をもらっていただけないでしょうか？ 父も欲しがっているのでよろしくお願いします。

神奈川県 ヘロドトス

ビルはスゴイよね。でも、"日本でのXbox購入者第1号としてビルと握手した男"こと、本誌ライターのI君はそんなに儲かってなさそうだから、爪の垢くらいじゃ、ご利益はどうかなぁ。

●Xboxはいつも友だちの家でプレイしているが、そろそろ欲しくなってきた。だけど今年のお年玉は2万円ぽっちだったし、それすらファミ通Xboxとハガキと"するめ"でなくなりかけ……。だれかお金を貯める方法を教えて！

京都府 マタンゴ

最初のふたつはわかる。でも、するめって何だ、するめって。そんなに毎日かじりまくり？

●うちの息子（1歳半）が、『DOAX』下敷きを振り回して遊んでいたので、「これはママの大事！」と言って取り上げたところ、『DOAX』の広告やTVCMを見るたび「これママだいじ」と言うようになりました。よそでこれをやられたら誤解されそうです。

静岡県 玉砕1号

かわいいお子さんですねぇ。とりあえず、DOAX 下敷きは額に入れて拝むものだと教えておけば、問題はないハズです。

●かすみちゃんのナイスバディを見た母が「お母さんもあんな体になりたいな」と言いました。「無理だね」と僕が冷たく言ったら母がキレ、「2ヵ月小遣い抜き！」と言われました。 静岡県 鈴木秀典

たとえ、こづかいが抜きになろうとも、人にはウソをつけないときがある……。そうだろ？

●弟ができました。いちばん上の姉（22歳）とは20歳以上も歳が離れてる……コレ、どうなん？ しかもこれで6人兄弟。なにげに大家族になりかけてるこの現状……コレ、どうなん？

群馬県 タケチヨ

マルチプレイ要員が大充実だね、うらやましい！「"男"女大家族スペシャル」に出演した暁には、ぜひとも「兄弟が仲よく暮らしてる秘訣はこの雑誌！」とファミ通Xboxを。コレ、どうよ？

●最近、Xboxでもアメコミのゲームが増えてきている。けっこう、みんなマスクやら全身タイツやらをしているが、「バットマンのマスクから出ているとんがったやつはいったい何？」と思ってしまうのは私だけなのかな？

茨城県 lalala lapis

コウモリと同じように、超音波を発している部分なのでは？ ふつう&適当で申し訳ないけど。

●友だちと『DOAX』をやりました。レイファンとリサのエッチな水着で対戦したら、いきなり「このゲームやべーよ！」と言って倒れてしまい試合続行不可能！ 色気で勝ちました。 愛知県 ハンク

というわけで、最後のおたよりも DOAX 報告でした。いや、全国各地、テレビ画面の前でスゴイことになってますな（笑）。

はちみつ♥ガーデン 斎藤かよこ

その12. 任務遂行♥みちおちゃん 一マスルフラッシュ編一



http://www2.neweb.ne.jp/wc/kayoco/

Rbox ポイントランキング

2003年2月28日現在（総集計まであと1号！）

1	Dr.ひろい	東京都	12900p
2	イムフィカ	岡山県	10800p
3	底王改	大阪府	10100p
4	元気娘	神奈川県	8800p
5	よっしー	埼玉県	8600p
	タケチヨ	群馬県	8600p
7	HaKaSe	福岡県	7800p
8	ヘロドトス	神奈川県	7600p
9	阿南知英	大分県	7100p
10	玉砕1号	静岡県	6700p
11	バルブヘッド	埼玉県	6300p
12	サファイア	大阪府	6100p
13	けんごっつ	[illegible]	5900p
14	[illegible]	東京都	5700p
15	安八	[illegible]	4800p
16	[illegible]	[illegible]	4500p
17	KEN	[illegible]	4400p
18	エルラビット	東京都	4000p
19	[illegible]	茨城県	3400p
	Neo	千葉県	3400p

おたより待ってます

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン（鉛筆不可）で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名（ペンネーム）・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト（未発売のものは不可）を忘れずに記入してください。
メールで投稿される方も忘れずに！
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき（厚紙）の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。
5月号の締切は3月10日（月）必着です

あて先

はがき、封書でのおたより

〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

eメールでのおたより（文字投稿のみ）

xbox@ml.enterbrain.co.jp

こっそり当選者発表

●先月号の当欄でXbox本体プレゼントをこっそり告知したら、100通以上もの応募があってビックリ！ しかも、「誕生日おめでとう」というメッセージも添えてもらってマジ感激！ ファミ通Xboxの読者はみんないい人だ！ うれしい！ というわけで当選者は宮崎県の重黒木博さんに決定！ おめでとう！（ムネタツ）

おわび：本誌3月号89ページ"発売中ゲーム読者レビュー"にて誤りがありました。サファイアさんのレビュータイトル"紅の海"は、正しくは"D・TO・GI～御伽～"となります。お詫びし、訂正させていただきます。

大島流 極上ゲームレシピ
Naoto Ohshima GAMERECIPE

文・イラスト
大島直人 Naoto Ohshima
(株)アートゥーン 取締役／ディレクター
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」ディレクター

寒い日が続きますね。今回から、私がゲームを創るうえで基盤としている部分を語っていこうと考えています。小手先の技術より、私が大切だと感じていることなど。よろしくです。

その8　凡人とデザイン

ゲームデザインという業種は不思議な業種だと思う。人によっては、ゲームこそがインタラクティブの要素を持った総合芸術だと語る人もいる。ともあれ、ゲームはいろいろな素質を持った人たちがいろいろな方法で制作している。ゲームのジャンルが変われば、同じ人であっても制作方法が変わってしまうこともある。つまり、ゲームの作りかたという方法などないに等しく、ゲームデザインというものをまるで天才の領域のように語る人もいる。

ここで、最初にお断りさせていただきたい。私は天才ではない。凡人です。では、凡人の私が長年、ゲームをどんな方法で創ってきたか。それは、デザインという概念のパワーを使ってきただけのことなのだ。デザイナーと名のつく業種は山ほどある。ゲームのデザインを語った本と私は出会わなかったが、他業種のデザイン関連の本ならいっぱいあった。それが私の教科書になった。

私の創りかたは、いまも昔も基本は何も変わらない。もともとデザインとは，大量生産とクオリティー保持、ニーズの細分化、共同制作、などを踏まえて作られた職種だと私は思っている。だから、少人数で作っていた8bitの時代も、大人数のプロジェクトになったいまも、ほとんど同じ制作方法で進めている。

そして、いまも私がこうして働いていられるのは，自分が凡人であると認識しているからだと思う。そう思うと、自分なりにいろいろと調べてアイデアやセンス、そして独自性も計算して作ることができるようになったし、スランプに悩まされることなどなくなった。また、自分が考えたものは単なる思いつきではなく、積み上げ、計算されたものなので、どんなことを聞かれても自信を持って答えられるようになった。デザインというパワーは、モノを創る人たちにとってどんな剣よりも強い。

ただ、世の中にはひと握りだが、まるで本物の天才がいるように思うときもある。私はデザインのパワーを信じている信者だが、天才を前にしては謙虚だ。世の天才たちは自分の多くを語らない。私と同じようにデザインのパワー、もしくはマーケティングのパワー、マーチャンダイジングのパワー、プランニングパワー、あるいは私が知らないパワーがあるのかもしれないが、そういったパワーを使っているだけだと思いたい。そうすれば、じつは天才なんていないのだ、と私たち凡人は気持ちがとても楽になる。誰だって努力すれば、天才たちと肩を並べて制作ができる気になる。つまり、私にとってデザインとは、自信とエネルギーを湧き出させる魔法の剣と鎧なのだ。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。99ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

Les infos chaudes du Xbox N12 フランス発Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)
だいぶ寒くなってきたパリに住んでいるフランス人のゲームライター。最近「ムッシュ遊び心のエッセイスト」と呼ばれた夢を見た。わけわからん。

TITLE 立体、肉体、触りたいアイドル

先日、どっかのホームページで日本のゲーム状況を見てたら、こんなニュースと出会っちゃった!「巨乳軍団・イエローキャブのアイドルたちと！世間が色めき立つ2月14日、夢のようなイベント"Xbox Live イエローキャブ祭り in PSO"が、マイクロソフトで開催された！」だって。おもしろそうだけど、イエローキャブって何のこと？（どんなに日本に憧れていても、外人としては「納豆」と「君の瞳に乾杯」の意味くらいが精一杯なんだってばよ！）というわけで、「夢のような」と伝えられるくらいのアイドルってどんなのだろうなーとインターネットで捜してみた。ふむふむ、なるほど！　これが「夢のような」って理由か。見た目は、うん、きょ、巨乳だね（いま書いてみたら、「巨乳」って言葉、自分のワープロは知らなかったらしい。あんまり書く機会がないからかなー）。とにかく、巨乳は認めますが、さっきのニュースでいちばん気になるのは、アイドルや有名な人が一般人といっしょにゲームをやっていること。映画や音楽業界では、このようなイベントはすでにありました。「好きな俳優と試写会へ」とか、「好きなアイドルとコンサートへ」とか。でも今回は「好きなアイドルと遊べ」だって。考えてみると、憧れている人と協力して、戦って、ボスを倒して、っていいかも。いま、勝手に想像してみました。全アイドルやスターのあいだでゲームをやっている人って、だいたい5、6パーセントくらいかな？　たとえば、あのディカプリオがゲームオタクって知ってた？　映画の撮影中，自分のキャラバンには絶対ゲームが用意されるそうです。

そのキャブの"山田まりや"がかわいい声で恥ずかしがらずに「死んじゃえ！」って叫んだりしたら、僕はうれしい。日本と違ってアメリカやヨーロッパのメディアでは、「ゲームが子供を狂わせる」とか「ゲームで死んだら、実際に自殺する恐れがある」とかのでたらめなクズ記事がけっこう多い。日本のように、ヨーロッパで有名人がゲームをやったりすれば（たとえば、ジャン・レノが『レオン』の格好で『THE HOUSE OF THE DEAD3』をやったり）、ゲーマーやゲーム自体がもっと認められるようになると思う。日本の文化と社会でゲームがふつうのメディアと認められているからこそ、日本人のクリエーターの想像力は自由でいちばんフレッシュなコンセプトを発明してくれるってわけ。いいなー、日本って。そして巨乳って。



↑ボイスチャットによって、ハンズフリーのコミュニケーションが可能になったXbox版『PSO』。これならキーボードが苦手な女の子でも簡単に話ができそう。

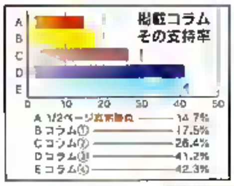


プロレスゲームをよりおもしろく遊ぶための熱血コラム!!

1/2ページ 1本勝負!! 第3ラウンド

正直、スマン！ プロレスバカ涙の重大発表！

みんな……このグラフを見てくれ！　これはファミ通Xboxに掲載しているコラムの人気調査（※2003年3月号のデータを集計）をグラフ化したものだ。……もう、わかるだろう。このコラムは、全コラム中、いちばん人気がない！（ガクッ）革命的なコラムにしようと文字を小さくしてネタを詰め込み、文字嫌いな人のためにマンガもつけ、そのうえレスラーの生の声も載せているのにだ！　いや、みんなが悪いんじゃない。ハートを掴めないオレが悪いんだ。ハアッ……連載もそろそろ打ち切られるかなぁ。……いやっ！　オレの敬愛するハンセンも「涙のしょっぱい味つけてパンを食った人間でなければ、人生に対する本当のファイトはわいてこない」（プロレススーパースター列伝・小学館刊より）って言ってる！　ここは支持してくれている人たちのためにも超特大リニューアルをしてみようじゃないか！　ということで、次回からリニューアル決行！　ビッシビシいくから覚悟しとれよ！



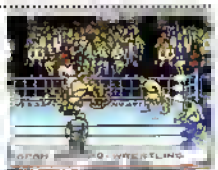


ビッグ・バン・ディレクター
アンカー **荒井健太郎**

WWE代々木公演でHHHのかっこよさにやられてしまったプロレスゲームディレクター。ヴィクトリアの入場曲もツボにきたゾ！　つぎの来日が待ち遠しい！

プロレスゲーム 進化論

第3回　異台興　プレイヤーはまるで未開の地を目指す冒険家のように、新たな大地に想像力を張り巡らす。その舞台はついにリングを飛び出した。リングだけじゃない。ロープも越えて会場をも。「興行を打ちたい！」。レスラーを思いのままに操ってきたプレイヤーに芽生えたさらなる夢は「全日本プロレス2〜3・4武道館」でかなえられた。興行の核を成すマッチメイクを決める。試合をする。結果が出る。そして、いまは亡きジャイアント馬場が興行と試合を評価してくれる。マッチメイクが悪ければ指摘され、試合が盛り上がらなければ叱られる。同作では、いわゆる現場監督気分が味わえたのだ。そして進化はつぎなる標的に照準をもたげていた。（続く）



〔全日本プロレス2 3・4武道館〕メサイヤ／スーパーファミコン〕

それいけ！ストーンコールド　作：「Mr.リネーム」　荒井健工with友吉



WWE RAW2で名レスラーの技を再現

▼プロレスリング・ノア　小川良成

昨年は念願のGHCヘビー級王座を戴冠。鬼師と呼ばれ、巧みに裏付けられたテクニックを遺憾なく発揮している小川良成選手（プロレスリング・ノア所属）の技に対するこだわりを語ってもらったぞ！

荒井（以下荒）　小川選手は比較的体格が小さいほうになりますが、大きな選手に技をくり出すときのコツなどはありますか？

小川（以下小）　いちばん重要なのはタイミングだね。言葉では説明をしにくいけど、技が決まるっていうときの一瞬のタイミングを逃さないことが重要なんだよ。これは相手が小さくても同じだね。

荒　チンクラッシャーをよく使われますが、なぜ、この技を使うようになったんですか？

小　あの技はダイナマイト・キッド直伝の技なんだけど、"どうやって大きい人に対抗していくか"という部分でいい技だな、と思ってたんだ。

荒　なるほど。プロレスの技って基本的にどのようにして覚えていくのでしょうか？

小　技を覚えるのも大事だけど、ノアでは基礎技術としてレスリング部分だとか受身だとかをさきにやるんだよ。技をやるまえに受けることができないと試合にならないし。そこのところは、ほかの団体とは違う部分だなって思うしね。その上で覚えていくものとして、基本的な技を先輩に教えてもらったりしたけど、それはごくわずか。使ってる技のほとんどは、試合の中で覚えていったね。

荒　タッグで使う合体攻撃はどうやって思いつくんですか？　三沢選手との連携による合体攻撃なんかは絶妙な動きも多いですが？

小　連携技は、だいたい自然に出てくるんだよね。たとえば、チンクラッシャーをしたあと、社長（三沢選手）がエルボーを撃ってたりっていうのは、とくに意識してなくて気づいたらそうなってたんだ。自然なつながりで。初めて出る合体技っての は、そういう自然発生が多いね。社長のキャリアとか間の取りかたとかっていうのが、何も言わなくてもベストなタイミングを見極めてるんだろうなって思うよ。

荒　やはり、三沢選手と波長が合うんでしょうね。基本的な技、コンビネーション技といろいろとありますが、そんな多くの技の中で小川選手が大切にしている技は？

小　長年フィニッシュとして使っているバックドロップ！　それほど器用なほうじゃないんで、ひとつの技を使い続けるのが性に合うんだよ。

荒　最近はフィニッシュホールドでもコロコロ変えるレスラーがいますね。

小　個人的にはあまりよくないと思うよ。ひとつの技を大事にして使っていくことができるかっていうのが、プロレスでは重要なんじゃないかなって思うよ。

▼小川良成　プロフィール



プロレスリング・ノア所属。2002年にはGHCヘビー級王座も戴冠し、ジュニアヘビーの体格ながら大きな結果を残した。プロレスの再佳を意識したテクニカルなレスリングはノアマットだけでなく日本プロレス界でも稀有な存在となりつつある。

取材後記

リング上でのクールでニヒルでテクニカルな戦いからは、まったく想像できないぐらいの柔和な笑顔が印象的な小川選手。そんな二面性も魅力だと強く感じた取材でした。（荒井）

プロレスリング・ノア 試合スケジュール

3/16(日)	東京・ディファ有明	17:00〜
3/21(金)	東京・後楽園ホール	18:30〜
3/22(土)	神奈川・小田原アリーナ・サブアリーナ	18:00〜
3/23(日)	茨城・水戸市民体育館	17:00〜
3/25(火)	新潟・新津市民会館	18:00〜
3/26(水)	福井・福井市体育館	18:30〜
3/28(金)	熊本・熊本市総合体育館	18:30〜
3/30(日)	福岡・博多スターレーン	17:00〜
3/31(月)	鹿児島・鹿児島アリーナ	18:30〜
4/2(水)	大分・大分県立総合体育館	18:30〜
4/3(木)	広島・広島市東区スポーツセンター	18:00〜
4/5(土)	金沢・石川県産業展示館3号館	18:00〜
4/6(日)	三重・四日市オーストラリア記念館	17:00〜
4/8(火)	岡山・岡山武道館	18:30〜
4/10(水)	大阪・大阪府立体育会館第二競技場	18:00〜
4/11(金)	愛知・豊田市体育館	18:30〜
4/13(日)	東京・有明コロシアム	15:00〜

プロレスリング・ノア　☎03・3527・5311
公式HP：http://www.noah.co.jp/

欄外おまけ

イチ押しプロレス本を紹介！「PURE DYNAMITE ダイナマイト・キッド自伝」（エンターブレイン刊）だ！　80年代に活躍したダイナマイト・キッド。しかし、活躍の影ではステロイドの大量使用により体が蝕まれていた。そして、体だけでなく家庭も栄光もすべてがキッドから失われていく。それでも、"爆弾小僧"は"爆弾小僧"であることをやめない。そんなひとりの男が貫いた意志を感じる一冊だ。

旬の声優さんをリレー形式で綴る

Angel Voice エンジェルボイス

Vol.5　千葉紗子

自分の幅を広げてくれた"声優"という仕事

1998年に『サクラ大戦』のミュージカルに出演したのですが、そのとき広井王子さんに声をかけていただいて、ドリームキャスト『北へ。White Illumination』に出演させていただきました。それが初めての声優としての仕事です。演じたのは、ヒロインの春野琴梨役だったのですが、「ふだんの千葉紗子が琴梨にそっくりだ」ということで決まったみたいです（笑）。アフレコは、なにしろ初めての経験だったので、ものすごく緊張したという記憶しかないですね。『北へ。』ではいろんなことを勉強させてもらったし、私の幅を広げてくれた作品ですね。やってみて本当によかったです。

声のお仕事で楽しいのは、いろんな役柄に挑戦できる点ですね。実物の"千葉紗子"がでていると、どうしてもそのイメージに縛られて、優等生的な役柄が多くなってしまうのですが、声のお仕事だといろんな役柄を演じることができるんです。この仕事をやるようになって、自分が思ってもみなかった部分が引き出されましたからね。そういう意味では、『メモリーズオフ セカンド』の寿々奈鷹乃は、ひときわ印象深い役でした。当初は、「なぜ私にこんなクールビューティーの役が？」というくらい、それまでの自分とはかけ離れたキャラだったんです。キャラを理解するまでにものすごく時間がかかったのですが、すごく好きなキャラになりました。今後も幅広い役柄に挑戦していきたいですね。いまいちばん演じてみたいのは"悪役"なんです。人を裏切る役なんておもしろそうですよね（笑）。

プライベートでもゲームはけっこう遊んだりします。コンビニを経営するゲームにはすごいハマりました。あと『スペースチャンネル5』。主人公のうららがお気に入りです。私の場合なにしろ根が負けず嫌いなので、最後までプレイしてしまいました（笑）。そのほか恋愛シミュレーションなども好きなのですが、じつは自分のキャラをクリアーできたことは一度もないんです（笑）。どうしても、ほかのキャラとのエンディングになってしまって……。あれってなぜなんでしょうね（笑）。

PROFILE
ちば・さえこ

アニメやゲーム、ラジオのDJなどマルチな活躍を見せる。3月26日にはランティスより、ファーストアルバム"melody"を発売予定。「いろいろな表情が散りばめられたアルバムを目指しました」とのこと。価格3000円（税込）だ。



千葉紗子さんの"ほほえみ"がつまった1枚なのだ。



千葉さんへのファンレターのあて先はこちら
〒107-0062　東京都港区南青山2-6-18　渡邊ビル　スペースクラフトプロデュース内

X計画 ゲーム開発の挑戦者たち

FILE5 希有のコラボレーション
～『マキシマムチェイス』のムービー制作過程～（後編）

発売後のXboxゲームソフトのこだわり要素に肉迫。プロフェッショナルたちの魂の声を聞け!!



マイクロソフト
リードプロダクトマネージャー
山路和紀氏



白組
ビジュアルエフェクトプロデューサー
井上浩正氏



白組
テクニカルディレクター
田口健太郎氏

本格的なオーディションを開催

『マキシマムチェイス』のムービーパートに登場するキャラクターのイメージは、白組によって、2001年1月の時点で固められていた。この時点ではまだ、人物そのほか一部の実写映像に3DCGの背景を合成するという映像スタイルは確定していなかったが、主人公のリックやヒロインのキャサリンなどの主要キャラの設定資料には、イメージに近いハリウッドスターの画像が添えられていた。



←白組が制作したリックとキャサリンの衣装指定イラスト。ちなみにリックの初期イメージはベン・アフレックだった。

映像スタイルが決定すると、白組は早速配役のオーディションを手配した。日本に活動拠点を置く外国人タレントを中心とする約300人の応募者の中から書類選考し、プレオーディションを行った。簡単な質問とともに、脚本の中にある1シーンを実際に演じさせるのだが、志願者のほとんどはモデルとしての活動が中心で、演技のできる人材は限られていた。

"無色透明さ"が感情移入度を高める、という信念

白組から送られたプレオーディション風景のビデオ映像を観た『マキシマムチェイス』の総合プロデューサー・山路氏は、8月中旬に行われる最終オーディションに進む役者を選出する。山路氏が重要視したのは、銃撃シーンの演技力と"容姿"だった。フルCGだったら容易に変更できるが、生身の人間を使う以上、この段階での妥協は許されなかった。

「役者が演技する時間は全22分間のムービーパートの中のさらに凝縮された部分で、その上でプレイヤーがリックに感情移入できなければダメだし、キャサリンは恋心を抱ける相手じゃなければ意味がない。キャラクターが立ち過ぎているとプレイヤーに好き嫌いが出て感情移入が阻害されてしまうので、わりと無色透明な容姿を目指して決めていきました」

ゲームが楽しめなくなったらしょうがない――スタッフ一同のこだわりはその一点に集約されていた。

「完成したムービーを、ハリウッド映画風というよりは『マイアミバイス』などのアメリカのTVドラマ風と受け取る人もいますが、僕はそれで成功だと思っています。"近所の兄ちゃんが活躍している"というイメージでスッと入っていけるところを狙っていましたからね」

"緻密さ"が求められた実写撮影現場

実写部分の撮影は9月中旬からスタートした。基本的に映画同様の方法論に則って行われたが、スタジオ内ではすべてブルーバック。俳優はもちろん、カメラ、照明ともに、実際に背景があると想定しての作業ということで、特殊な撮影を生業とする白組スタッフも戸惑った。すでに完成している背景CGに合わせての撮影のため、撮影しながらカット数やアングルを変えていく従来の手法は通用しなかった。

映画の撮影で大切な"ノリ"と、計算どおりに決め込んでいくという相反する要素の両立という難題を抱えながらも、約2週間で撮影は終了した。背景CGが本合成され、ゲームパートを開発する元気との密接なやりとりを交わした末に、ムービーパートは完成する。ゲームパートの完成に先駆けること半年余りのことだった。

新たなゲーム制作のスタイルを道標として

「ウチはゲームのムービーを結構やっていますが、それらは"白組的な味付け"をする段階で取りかかるのがほとんどです。だから、ゲームの荒削りの段階から参加させていただいた『マキシマムチェイス』には特別の思いがあります」（田口氏）

「当時は大変だったけど、いま思えばおもしろかったですね。作った、っていう達成感がありました」（井上氏）

白組のスタッフは当時をこう振り返る。前例のないチャレンジをし、一定の成果をあげることができたという手応えは、現在も確かなものとして残っていた。

「従来ではあり得ないコラボレーションが実現できた、という実感があります。それとともに、いままで別人種だと思っていたさまざまな業種が近くなっていることを痛切に感じました。今後もこういった形を生かしたプロジェクトを進めていきたいと思っています」

山路氏の最後の言葉が、この作品に関わったすべてのスタッフの気持ちを代弁しているようだった。

これまた本邦初公開！ オーディション風景

オーディション内容は、志願者ひとりひとりが審査スタッフの前で、それぞれが志望する役の規定シーンの演技をするというもの。記録映像を見る限り、和気あいあいとした雰囲気で行われたようだ。

「演技はよかったけど、追い詰められた演技のときの顔がホラー映画っぽかった女優さんもいたり」（井上氏）

「ギャングのボス役のオーディションで、バイオリンのケースを持参して、その中からマシンガンを取り出す人もいましたね。こちらで何の要求もしていないのに（笑）」（田口氏）





←キャサリン役に選ばれたのは、日本のテレビCM出演経験もあるマリアさん。

いまだから言える 撮影こぼれ話

役者のほとんどは日本語が通じず、通訳を通しての意思の疎通が中心に。「通訳さんが演出の心得がある人だったので助かりました。それでも、興奮してわけのわかんない英語叫んだりしましたね（笑）」（田口氏）また、唯一のロケだった冒頭の特殊部隊の潜入シーンは、某大学の研究室を借りての"ゲリラ撮影"に。

「撮影スタッフの雰囲気が、スタジオと明らかに違っていましたね。解放感があったというか」（井上氏）



⬆チェックはその場でCGを仮合成しながら行った。



➡クランクアップ後、スタッフ全員での記念撮影。おつかれさまでした。

おみやげプレゼント2 前回に続き今回も、取材時にいただいた「マキシマムチェイス」Tシャツ（白・Lサイズ）を10名様にプレゼント！　はがきに、住所・氏名・年齢・コラムで取り上げてほしいXboxタイトルを明記のうえ、99ページのあて先「マキT白」係までご応募ください。締切は3月10日必着、当選者は次号「Xbox」内で発表します。なお、マキシマムチェイスTシャツは「ファミマ・ドット・コム」www.famima.comにて、白（M、L）＝2700円、黒（L）＝5000円で販売されています。

ファミ通Xbox 協力店リスト TOP 10

■北海道
ゲームアーク21 江別SATY店
ゲーマーズ 札幌店
スーパーデンスーパー 旭川リサーチ店／
　岩見沢店／苫小牧店／名寄店／留萌店
セントラルホビー
Max Denkodo 小樽店／千歳店／函館店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
■青森県
スーパーデンスーパー 青森西店／青森本店／
　とうてつ駅前店／八戸本店／八甲大門店／
　弘前本店／むつ店
トミー 城東店／八戸店／三沢店
ないすな 駅前店／五所川店／中野店
マジカルステーション 城下店
ルルイスCS館 TOW店
Wonder GOO 黒石店
■秋田県
ゲームアーク21 秋田SATY店
スーパーデンスードー 大館店／大曲店／
　鷹巣花輪店／本荘店／横手ハイパス店
ラッラシティピア 湯沢店
ゆにこんAG 大曲店／本荘店
Wonder GOO 秋田店／男鹿店／能代店
■岩手県
イワラテ 本店
COMG！ 盛岡南サティ店
スーパーテンコーダー 大船渡店／北上店／
　久慈店／二戸店
スジカルガーデン 水沢店
Wonder GOO 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
シーガル 石巻店／泉ハイパス店／登米店／
　古川店／三陸店／角田店／スッぴい店／
　古川店／大河原店
シータショップ 仙台店
スーパーテンコーダー 加美野店／
　気仙沼ハイパス店／古川ハイパス店
TVニック 佐沼店
ベスト電器ハル ヤオゲエウカラボーイ店
Max Denkodo 仙台西店／仙台南店／多賀城店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
Wonder GOO 石巻ハイパス店／気仙沼ハイパス店
■山形県
ラキウキ新大陸 泉区新店／酒田ヤスザワ店／
　山形西ハイパス店／山形大学前店／
シーガル 山形店／米沢店
スーパーランコーダー 酒田店／鶴岡店／
　東根店／寒河江店／山形北店
ファミコンランドTOM 天童南店／寒河江店／
　宮沢江店
Wonder GOO 米沢店
■福島県
一休さん ベイシア白河モール店
シーガル 郡山店／ふくしま
スーパーデンスードー 会津若松店／福島西店／
　会津ハイパス店
ファミコンランド 郡山店／エブリス店
ラックイン 白河店
うっちゃーゲン さくら通り店
Max Denkodo 郡山本店／平店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
Wonder GOO 小名浜店
■新潟県
スムダッシュ
COMG！ 長岡店／上越店／内野店／新江店／
　長岡西店／燕三条店／五泉店／小出店／小針店／
　とつかわ店／三条店／新発田店／柏崎店／
　新潟店／水原店／見附店／六日町店／豊田店
ファミコンショップ ゲイル
マジカルガーデン 柏崎店／燕外空港通店
スジカルステーション 加茂店／三条ピア店／
　白根店／第三燕店／亀田店
ストック 長岡本店／長岡東口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 岡谷店／駒ヶ根店
一休さん ベイシアみすずの里全店／
　ベイシア豊山店／ベイシア更埴店／
　ベイシア長野店
スイデン 諏訪インター店／岡谷店／大町店／
　松本店／下諏訪店／諏訪インター店
いもちゃのテムス
ゲーマーズ 長野店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルグレイス アップルライン店
ドキドキ冒険島 更埴店
トム 伊那店
ノジマ 上田店／松川店
ビルゲェロー一休さん 長野サティ店／
　上田サティ店
ラッラハウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア安中店／ベイシア伊勢崎店／
　ベイシア太田本店／ベイシア尾島店／
　ベイシア渋川こもち店／ベイシア渋川店／
　ベイシア西部モール店／ベイシア前橋南店／
　ベイシア高崎店／ベイシア前橋モール店／
　ベイシア桐生店／ベイシア吉井店／
　ベイシア吉岡店
タウム 太田店／上田店前店
GAMECITY1001 前橋店
タイムクラブ 吉井店／前橋店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文星堂書店 小泉町店／太田店／本店
インゲス 前橋本店
Wonder GOO 高崎店／高崎中居店／前橋店／
　富岡店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア佐野店／
　ベイシア栃木店
タウム 足利店／足利西店
三篠堂 今市店／烏山店／那須店
ドキドキ冒険島 宇都宮
ブックトスト 大田原店
ブックランド アレックス
マジカルステーション 国分寺店
Wonder GOO 足利店／鳥山店／那須店／
　西々町店
■茨城県
石岡ビノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／
　ベイシア玉造店
Jack 鉾田店
TVニック 神立店
ゲッツ 下館店
いーらんど 三和店／結城店
Wonder GOO 鹿島神宮店／石岡店／石下店／
　岩井店／牛堀店／牛久店／大洗店／水海道店／
　鉾田店／神栖店／守谷店／下館店／
　東海村COMG店／高萩店／鹿嶋店／つくば店／
　土浦店／土浦ピアタウン店／取手店／那珂店／
　藤代店／友部店／常陸太田店／日立川尻店／
　ひたち野うしく店／水戸南店／水戸笠原店／
　大洗店
Wonder STATION 取手西店／ひたちなか店／
　古河店／竜ヶ崎店
■埼玉県
アンドウトーイ
一休さん ベイシア熊谷店
スラリティ 上尾店
金田書店 三郷店／鶴ヶ丘店／
　BOOKIN幸手店／本店
ゲーム天国 草加店
さくらや 春日部東口駅前店／大宮西口駅前店
スーパーソフトキャラス 武蔵浦和店
ドスパス深谷店 深谷口店／南浦和本店
ノジマ 浦和店／鴻巣店／NEW上尾店／
　狭山店／所沢店／上福岡店／白岡店
ファミコンショップ桃太郎 入間店／春日部店／
　上尾店／川越新宿店／川越店／北坂戸店／
　行田店／熊谷店／坂戸店／鶴ヶ島店／
　狭山新店／所沢店／東松山店／東松山店／
　加須店／鴻巣店／所沢店／原市店／
　寄居店／志木店／ふじみ野店／本川越店／
　岩槻店
ファミコンハウス ピスロ
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション ステラスート川口店／
　宮原ブックドーム店／
　スーパーコンプスー川越店
ミルキーS 鶴ヶ島店
ミルキー3 鶴ヶ島店
メディアラウザ ドリームラフトリースン
りんでんばうむ 志木南口店
ロムハウス 上福岡店／志木店
Wonder GOO 入間店／春日部店／北本店／
　鴻巣店／東松山店／川口店
■東京都
スール 町田店／本町店
アイワールド 金太郎店
AZ Market 青梅店／立川店
HMV JAPAN／SHIBUYA
おもちゃの王様
スムラヤ 町田店ル一トⅡ
ゲーマーズ 池袋本店／渋谷店／立川店／
　秋葉原店／町田店
ゲームキッズ 東京練馬店
GAMES スーター
ゲーム天国 新宿店／竹ノ塚店
スギス 新上店／新小岩店
さくらや 新宿東口店／池袋西口店／
　新宿西口駅前店／新宿東口駅前店／
　新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
　東京八重洲北口店
サンシラト
ジー・ラスン 石神井公園店／富士見台店
シーラショップ 大泉店
スーパーの館
ソフトランドDuck 学芸大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドらんぷん 自由が丘店
大盛堂 吉祥寺店／高幡店
ティラウス 武蔵関店
TVニック 国領店
TVニック 赤羽店
でんきのセキト 西荻店
東武百貨店 池袋店 TVゲームコーナー
ドキドキ冒険島 高円寺店
ノーサイド 西武ヶ丘店／富士見台本店
ノジマ 狛江店／青梅店／小平店／恋ヶ窪店／
　多摩南店／多摩センター店／NEW田無店／
　八王子本店／羽村店
ハヤスケ 大森店／蒲田店／多摩川店
BIG永山店
ビックカメラ 池袋東口駅前店／池袋西口店／
　渋谷ハチ公口店／渋谷東口店／新宿東口店／
　新宿西口店／立川店／本店／有楽町店
ビュイン
ファミコンショップ ビックス
ファミコンショップ スイチハウス
ファミコンショップ桃太郎 吉祥寺店／池袋店／
　ひばりが丘店／志木店／八王子店
ファミコンハウス 小田急町田店
ファミコンランド 赤羽店／光が丘店／
　光が丘公園店
ファミコンワールドばあ 昭島店／小作店／
　東大和店／福生店
ペニーレイン 国立西口店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵小山店
スジカルステーション FKH武蔵小山店／
　スンゲマー高島平店／三軒茶屋下北沢店／
　仙川店
スィクスズンタゲイメント テニス証明
　武蔵境店／大井町店
murauchi.co.jp
メゲアポリス 新大久保店
モトナワールド国立店
もりたや 小金井店
ヤスダウッラ1店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口本店カー1店／
　新宿東口駅前店／新宿西口本店／八王子店／
　マルチメディア錦糸町店／
　マルチメディア町田店
ロムハウス 国分寺店／武蔵境店／
　中野新橋店／西日暮里店
■千葉県
アドキック 瀬名店
おもちゃのあづまや
GAME1うばんかん 五香店
GAME＆HOBBY スッド
DUX ワンダー野田店
ディスクユニオン ピュウ柏店
ドキドキ冒険島 君津店
ホビーランド キューラ
スジカルガーデン 稲毛店／南流山店
マジカルステーション
　スーパーコンプスー1津田沼ニューリソー1店／
　スンプスー1柏店
モトナワールド 京成上大和店／
　東金川間駅前店／千葉店／船橋北口店／
　南行徳店
ヨドバシカメラ 千葉店
Wonder GOO あすみが丘店／江戸川台店／
　柏店／流山店／下総中山店／鎌ヶ谷店／
　流山店／佐野店／浦安店／八日市場店
Wonder STATION 市川大野店
■神奈川県
石丸電気 横浜店
おもちゃセンター ナガシマ
株式会社丸井 川崎店9F ゲームショップ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームタスンラ ビーム
ComDock 大井町店／渋谷店／溝の口店
シーラショップ 鳥沢店／戸塚店／鶴見店／
　溝ノ口店
ソフトランドBOBI ON 鵠沼店
ソフトランドGARAGE 新子安店／新丸子店／
　白楽店
ソフトランドらんぷん 大倉山店／菊名店／
　岡大丘店／元住吉店
ソスネット 相模大野店
高島屋 横浜店
ディスクユニオンピュウ 相模原店／新百合丘店／
　本厚木店
デジタルキッズ
テレビッ子 あざみ野店／鷺沼店
TVニック 鶴見駅前店
トイザホビー サガミ堂
トイラッラ 相模台店／相模大野店／大和店
ドスパス茅ヶ崎店 白楽店
ノジマ 愛川店／相模原店／逗子店／寺尾店／
　岡津店／鶴ヶ峰店／西谷店／相模原店／
　湘南台店／横浜山店／大倉山店／海老名店／
　本牧本店／NEW新横浜店／NEW厚木店／
　NEW平塚店／赤羽店／大和本店／緑ヶ丘店／
　横浜東店
日本サテライト イマート TVゲームスーナー
ビックカメラ 新横浜店／川崎西口店
ファミコンショップLaddy
ファミコンショップ桃太郎 厚木店
ファミコンプラザ ジャイズ
スジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション さつき台店／
　スーパースンプスー1あざみ野店／
　スーパースンプスー1鷺沼店／
　スーパースンゲマー1川崎店／戸塚店／
　マイラボぐみ野店
メディアポリス 厚木店／小田原店／
　鶴見市場店／日吉本町店／上大岡店
ヨドバシカメラ 横浜駅西口店／
　京急上大岡店／川崎駅店
ロムハウス 大和店／大和店／鶴見店／戸塚店／
　座間店
Wonder GOO 相模原店／つきみ野店
■山梨県
おもちゃのイチノウ
おもちゃのマルちゃん
ComDock 甲府ハイパス店
TOYSライちゃん 甲府店
ノジマ 上野原店／甲府店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
トイラン 静岡本店
スズボックス 藤枝店／富士店
スマーツン 浜松駅前店／沼津上町店／
　前川店／富士店／焼津／浜北アリーナ店／
　清水店／浜松店／三方原店／三島店
ゲームショップスる チグリス本店
スーパーコンラスー1 清水店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
ノジマ 伊東店／静岡店／富士宮店／掛川店／
　浜松店／藤枝店／沼津店／吉田店／富士店／
　島田店
PARADE 掛川店／湖西店／江間川店／
　西山店／浜松店／磐田店／細江店／三方原店
ラアトース 富士店／BOOK ONE店
マイトマニラン 静岡店／静岡台店／清水店／
　磐田店／焼津店／本館店
スピーン 富士店／沼津店
スジカルハーゲン 清水店／千代田店／
　浜北店
スジカルステーション スンラマー1浜松店／
　スンラマー1浜松店
メディアポリス 浜松店／富士店／御殿場店／
　浜松リスター通り店／沼津店／焼津店／富士店／
　富士宮店／三島店
大川文庫 新戸店／三方原店／不二見店／大宮店
Wonder GOO 掛川店／菊川店／藤枝店／掛川店
■愛知県
スイラン 豊橋店／安城店／
　刈谷ワールドシティ店／小牧ワンダー店／
　春日井店／名古屋店／高蔵寺店／
　小牧インター店／稲沢店／岡崎本店／豊田店／
　知立店／千種アスバーラ店／西尾店／
　日進店／刈谷店／豊明店／豊橋店／
　豊田大学店／豊田元町店／安城店／西尾店／
　豊橋店／本店2F／ノックス東新店
オタッキー 新瑞橋店／新瑞橋店／千代が丘店／
　中村公園店／六番町店
おとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ アスティ店／千代田橋店
おもちゃのテンスーラ 江南店
おもちゃの國 ラレーノン
GROOVE1 本山店／高蔵寺店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション64ピント EAST／WEST
ゲーム道場 日進店／小牧店／豊田寺店／比良店
スンプスー1 岡崎店
白雪書房
スーパースンプスー1 大須アカウン／
　保崎スルビ／刈谷店
センキ 尾西店
ディスク 安城店
TVゲームランド
■岐阜県
トップカメラ 本店
ドリームランド 美濃店
ハイパーラッシュコング 土岐店
ビッグカレージ 岐阜店
ビルラェロー一休さん 岐阜サティ店
ファミーズ 各務原店／高山店／関店／
　美濃加茂店／大垣店／垂井店／
　羽島店／岐阜店／関インター店／中津川店／
　恵那店
ファミコンプラザ ぴっぴBOYS
ファミコンプラザ 関店／関店
ファミコンランド 岐阜本店
スームネスオ 岐阜店／大垣店
ホビーランド GAME CITY
MAD MARI 岐阜店／一宮店／一宮店／長久手店／
　尾西店／春日井店／各務原店／岩倉店／
　名古屋店／岐阜店／春日井店
スジカル 春日井店／各務原店／関店
マジカルガーデン 石川店／一宮店／
　岡崎店／岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／
　江南店／豊橋店／春日井店／豊川店／
　刈谷インター店／豊田店／豊山店／
　豊橋店／中村店／豊田店／東海店／
　長久手店／春日井店／瀬戸店／守山店／
　ワンダーシティ店
マジカルステーション 小牧店／
　三省堂テルミナ店／豊田店／一宮店／
　はるひ野店／ベル／三島店
ヤマナカ本店
ヤマギランラ ノルマ店
Wonder GOO 四日市店／鈴鹿店
■岐阜県
一休さん 三好店
エイラン 大垣ベルラウザ店／可児店／
　各務原店／岐阜マーキッドロータ店／関店／
　岡山店／多治見インター店／岐南店
株式会社スーワン スーワンストア
キラヤ ピア店
GAME SEVEN
スンラマー1 可児店
GIワーズ かがしま店／岐阜店／岐阜北店
ファミコンGP
ファミコンキッズ
ファミコンジャンクル
ファミマンランド ホッピーほずみ店
MAD MARI 岐阜店／羽島店
スジカルガーデン 可児店／岐阜南店／多治見店
スジカルステーション 岐阜駅店／
　ラロスアミュゼ郡上八幡店／三省堂駅前店／
　関店／大垣店／スーゴ店
PUSH
■三重県
スイラン 四日市イオンタウン店／鈴鹿店／津店／
　松阪店／松阪店
キカノライア 松阪店
ゲーム道場 白子店
スーパースンプマー1 四日市店
スーパーランド1 四日市店
ビルラェロー一休さん 桑名サティ店／
　津サティ店
近本書店 伊賀駅前店
スジカルカーデン 桑名店／鈴鹿店／
　白鳥大山田店／四日市店
スジカルステーション 桑名店／
　ジェトワ桑名店／ジェトワ四日市店／
　津四日市店／桑名店
Wonder GOO 伊勢店／上野店／大台店／
　志摩店／松阪店／津店／津南店／松阪店
■奈良県
ゲームビデオ 橿原店
ビルラェロー一休さん 西大和サティ店
ファミコン 奈良店
Wonder GOO 香芝店
■和歌山県
おもちゃマン 和歌山店
キッズアイ 新宮店
トイホビー 田辺
ミノスケ 和歌山本町店
■滋賀県
ゲームプラザ元気300 草津店
TVニック BOOK BOX堅田川店
ハビルスSOFT館
ビルゲェロー一休さん 彦根サティ店
マジカルステーション ジャスコプラザの
UnBEAT タカノ店／彦根店
Wonder GOO 栗東店
■京都府
株式会社あそび
ゲーマーズ 京都店
ゲームアーク21 北大路ビブレ店
ゲームステーション パイパーニュータイラ
　大宮店／桂店／西院店
ザウルス 太秦店／山科店／上桂店／大将軍店／
　福知山店／舞鶴店
タカストーイ 株式会社
ビルラェロー一休さん 福知山サティ店／
　向日町サティ店
ゲームランラブ ビ・ドリーム
ファミコンウルス 山科店
マジカルガーデン 福知山店
スジカルステーション 西大路店／伏見竹田店
メディアショップボース 長岡天神駅前店／
　西院本店
■石川県
COMG！ 加賀店／小松店
三井ジョーシン もとまち店キッズランド
ソフトランド 杜の里店／ルネス前店
スマモーズ 野々市店／加賀店／さくらい本館店
■富山県
GROOVE1 富山駅前店
ゲンキランド 高岡店／魚津店／大江店
三井ジョーシン とやま本店ゲームスラピス／
　pt.ONE富山店キッズランド／
　pt.ONE砺波南店キッズランド
ショトル 富山店／高岡店／小杉店／高岡店／
　砺波店／富山西店／二口店
ソフトランドシティ 富山店
ハイパーゲンキランド 富山店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア 大野店
おもちゃのアリス
おもちゃの王国オカ アミ店／ベル店
サトウ玩具店 福井店
三井ジョーシン pt.ONE福井本店キッズランド
ファミーズ てんとうむし店
ゲームコンショップBIG 神明店／鯖江店
■大阪府
キッズアイ 住吉店
ギガゾーン 梅田店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップむさし 平野店
GZ フジヨシ
ジョイフラス 布施ビデレ店
ドラゴンワールドララ 天満店／九条店／
　駒川店／堺中店
なかよし 九条店／なんなんタウン店／
　ホワイティウメダ店
ニシダヤ 堺平井店
ビッラカメラ なんば店
ビルラェロー一休さん 阿倍野サティ店
ファミコンショップイーグル 東大阪店
フェスタワールド 日本橋店
ホビーアイランド
マジカルステーション 堺東店
ミノスケ 和泉府中店／鶴見店／和泉店／八尾店
メディアCITY 江坂店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
関スン 高槻店／島本店
Wonder GOO 泉北店
■兵庫県
くれよん 立花店／西神中央店
クロベェー 尼崎店
ゲーマーズ 三宮店
ゲーマーズガーデンBUG 加古川店／宝塚店／
　有馬台店／三田店／本山北町店／西明石店
ゲームショップハッピーラン
げーむしょっぷ写真
ゲームチェンジBIGC
ドスパス倉庫島 西脇店
ドラゴンワールドララ 姫路店／加古川店／
　姫路店／西脇店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸住吉店
ビルスェロー一休さん 南西山手サティ店
ファミーズ サンララ大里店／
　ウンクスパラ公園店／サンララ本店
メディアCITY 明石店／西宮店／青垣店／
　宝塚2号店／六甲店
メディオ！ 伊丹店
モーモーランド 豊岡店
星スン 加古川店／姫路店／西明石店／
　福崎駅前店／姫路キャスル店
Wonder GOO 川西店／伊丹店
■広島県
おもちゃミスン 安佐南店
ゲームアーク 尾道店／三原店／東広島店／
　三原店／神辺店
COMG！ 呉本店
TVゲームショップ サクトキッラト
はとや ラカノ店
スジカルカーテン 呉店
星マン 福山店
■岡山県
ゲーマーズ 岡山店
スモモ倉 ピア店
ベスト電器LIMB 岡山本店
メディオ！ 岡町
ファミコン 津山店
Wonder GOO 新見店／岡山店／倉敷店／水島店
■鳥取県
ファミコンショップムッラ 米子店／倉吉1号店／
　鳥取2号店
星スン 米子店
■島根県
星コン 松江店
■山口県
ゲームスーク21 宇部SATY店
COMG！ 徳山店
マジカルステーション 周南店／防府店／
　山口大内店／山口大学前店
■香川県
字多津デビラレ TVゲームスーナー
ゲームスーク 丸亀店／丸川店／国分寺店／
　坂出店／高松店／丸亀店
スジカルガーデン 高松太田店
Wonder GOO うたづ店／丸亀店
■徳島県
ゲームショップニュースピード 沖浜店
シータ1スィゲ 徳島
TVゲームランドZERO 松茂店／鳴門西店
TVニック EAST徳島店
■高知県
EVE 佐川店
ゲームアーク 土佐道路店／南国店
スジカルガーデン 高知店
スジカルステーション 安芸店／かとざや店／
　野市店
Wonder GOO 高知店／土佐店
■愛媛県
COMG！ 松山南店
ファミコンスーパーズ
ベスト電器LIMB 松山本店7階
Wonder GOO 西条店
■福岡県
AMA
ゲームアーク21 大牟田SATY店
株式会社 丸和百貨サンリル
長浜堂 春日店
ゲーマーズ 博多店
ゲーム・ザ・モンスター 若松店／前原店
ゲームカレージキッド 飯塚店
ジェイン 直方店／諏訪野店
ハルチック 小倉店／小倉南店
ビックカメラ 天神店
ファミコンワールド 飯塚店
ブックスゲーション 川崎店
ラッラスーラット 志免店／宗像店／堺市店／
　宗像店
ベストビデオ 宮崎店
ベスト電器LIMB 福岡本店
スジカルガーデン 前原店
スジカルステーション 大牟田店／
　八女インター店
メディアナイン 小倉店／新町店／折尾店／
　飯塚店
有限会社沖縄玩具（OKおもちゃ流通センター大
　宰府本店）
■佐賀県
伊万里 武雄店
BANS
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／武雄店
ファミコンワールド 唐津店
スジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ウスス1 長崎店
ゲームショップ トムソーヤ
共同ゲーム館ぴえる 大村店／大塔店／
　下関店／日野店／本店
ファミコンハウス 佐世保店／西諫早店
メゲアラララ 大村店
RING 大村店／大村店／佐世保店／諫早店／
　島原店
■熊本県
ゲームスーク21 クリスタルモール八代店
ゲームショップNo.1
ランライト 熊本店
チャレンジャー 健軍店
ファミコンショップサンライト 武蔵ヶ丘店
マジカルステーション 玉名店
スルチメディアショップTOM 山鹿店
RING 荒尾店／大津店／熊本店
■大分県
株式会社トキワ
ゲームミュージアム 日田店
JOYーランド 佐伯店／中津店
スクエアジェイ
TVキッズ 佐伯店／大分店／臼杵店／日田店／
　別府店
ベーリズム
ベスト電器LIMB 大分店
スジカルステーション 大分本店／大分宮崎店
■宮崎県
おもしろランドキャンプ 延岡店
ベストップタウン 日南店
ベスト電器LIMB 延岡店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 鹿児島店／大口店／
　川内店／国分店／加治木店
ダッパ堂
ファミララス 国分店
マリアの店 西駅店
Wonder GOO 鹿屋店

wanpaku 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

GEO ゲオ 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap www.sofmap.com 全店

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

TOPBOY 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

セブン-イレブン 全店

FamilyMart 全店

サークルK 全店

sunkus 全店

スリーエフ 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

エックス攻略 No.01 TENEREZZA

比類なき魔力を持つ"魔石"が出現!!

テネレッツァ TENEREZZA

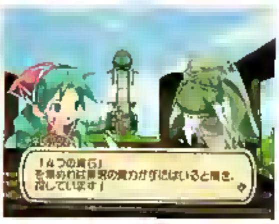


タイトル	テネレッツァ		
発売元	アクアプラス	ジャンル	アクションRPG
発売日	発売中(1月30日)	価格	6800円(税別)
開発	アクアプラス	制作者	ディレクター:小菅かなめ
ブロック数	8ブロック	システム対応	—
その他	—		

シャーロム城での戦いに敗れるも、森の主・ロロとともにさらなる冒険へと挑むテネレッツァ。インディーからの情報をもとに、"4つの魔石"を捜す旅に出るぞ!!

雪原地帯までをマップ&データで一気に攻略!

今回は火山、草原、雪原と、ザコ敵もグッと手強くなるエリアへと足を踏み入れることになる。入手できるアイテムの種類もかなり増えてくるので、料理に合成にとうまく利用しよう!





←シャーロム戦後に自宅から出るとインディーが教えてくれる情報をもとに、傑出した力を持つという、4つの魔石を捜す旅に出ることになる。

←以前にも出会ったリザードマンだが、草原では束になってかかってくる。

↓各エリアの奥のほうにあるリーフォンの店では、セーブや料理ができる。



カロリーネのイベントは積極的に受けよう!

カロリーネの依頼では、数をこなすことでHP回復量の多いレシピをもらえるようになる。序盤では"元気の素"と大差ないように思えるが、中盤以降、回復量の多い料理はかなり重宝するはず。また、同じ料理をくり返し作ると、HP回復量が上がることも覚えておこう。



QUEST 4 火山地帯の奥で待ち受けていたのは……?

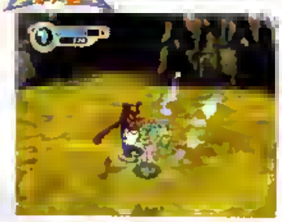
特別な力を持つ"炎の魔石"が火山地帯に眠るらしい、との噂をインディーから聞き、シャーロム打倒のまえに魔石集めをすることにしたロロとテネレッツァ。このエリアにはテネレッツァを見つけると走りよってきて攻撃する、凶暴なモンスターが数多く生息するので、回復アイテムを多めに用意して挑むといいだろう。



地形をうまく利用しよう!

↑橋や坂などの高低差をうまく利用して、効率よくモンスターを倒していこう。

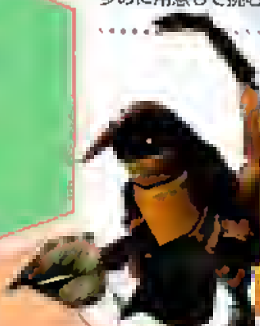
対 ヒグマ



HP:75、通常アイテム:けだもの肉、レアアイテム:香辛料。炎属性魔法に強く、水属性魔法に弱い。近づくと往復ビンタを仕掛けてくる。このダメージはかなり大きいので、離れた場所から魔法で倒すようにしよう。



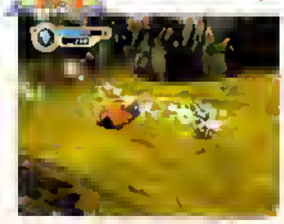
対 スコーピオン





HP:150、通常アイテム:貝殻、レアアイテム:たまご。土属性魔法に強く、水属性魔法に弱い。大きなハサミを使った物理攻撃には、毒の追加効果があるので注意しよう。

対 ファイアフラワー

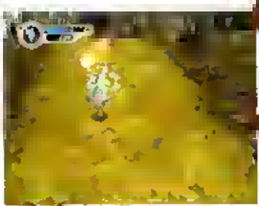


HP:100、通常アイテム:トマト、レアアイテム:妖樹の棘。炎属性魔法に強く、水属性魔法に弱い。固定位置から動かないので、近寄って一気に攻撃しよう。

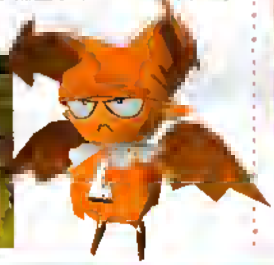


対 レッドアーク

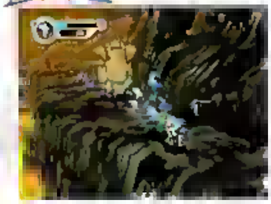
HP:30，通常アイテム：アメジスト，レアアイテム：トパーズ。炎属性魔法に強く，水属性魔法に弱い。滞空しているので，低級魔法は少し離れないと当たらない。



➡物理攻撃は当たりにくいので，魔法で攻撃しよう。



対 ゴーレム



HP:600，通常アイテム：鉄，レアアイテム：銀。物理攻撃に強い。魔法で攻撃するといい。



BOSS 対"セリウス"戦

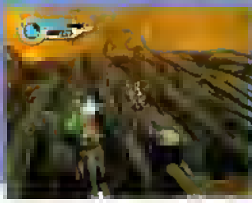


へ[illegible]法は無効。物理攻撃に強[illegible]範囲も広いので，間合[illegible]



⬅⬇火炎攻撃と物理攻撃中のかなり早い動きに





⬅この位の間合いをつねに保って行くようにしよう。

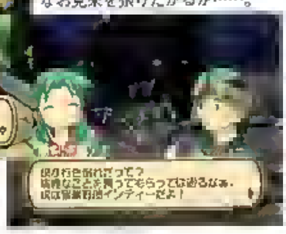
QUEST 5 またも!!! インディーが迷子になって……

セリウス戦終了後に，エスペランサにある階段下の掲示板のあたりに行くと，リーナとシャルテが「インディーが森で迷子になった」と話してくれる。毎度のことだから気にするな，とリーナは言うが，見捨てるわけにはいかず，けっきょくは迷いの森へと出かけることに……。



⬆リーナとシャルテ，どちらに話しかけてもインディー迷子の話を聞ける。

⬇インディーはこの期に及んでもなお見栄を張りたがるが……。





対 カメレオン



HP：180，通常アイテム：サソリの尻尾，レアアイテム：ガーネット。土属性魔法に強い。移動速度は遅いが，近寄ると強烈な連続攻撃を仕掛けてくる。コイツが視界に入ったらすぐに魔法を連発して倒してしまったほうがいい。

対 リザードマン



HP:125，通常アイテム：伝説の万能薬，レアアイテム：鉄。物理攻撃に強く，魔法攻撃に弱い。鉄は合成に換金にと活用範囲が広いので必ず拾っておこう。

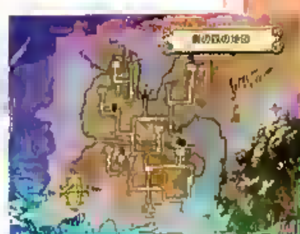
Check!! 十字路に注意！

魔の森ではとくに十字路に気をつけよう。サングラスをかけた花が咲く方向に進むと，同じところをグルグル回らされることになる。



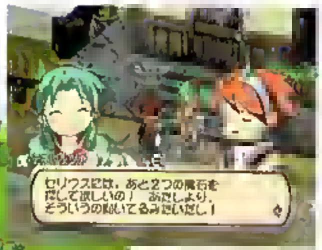
Check!! "魔の森の地図"はもう入手した？

"魔の森の地図"は，デュマのふたつ目の依頼（銀5個を収集）の報酬。意外に迷いやすいエリアなので，ぜひ入手しておきたい。



QUEST 6 4つの魔石を集めよう! つぎは"風の魔石"だ!!

味方となった炎の魔石守・セリウスが"風の魔石"の情報を入手し，草原地帯へ。ここは見晴らしがよいので進みやすいが，ザコ敵をきちんと倒していかないと柵が出現し，敵に囲まれることになってしまうので注意しよう。



⬆けっきょくセリウスには魔石の情報集めを頼み，ロロとふたりで"風の魔石"捜しに出かけることになる。



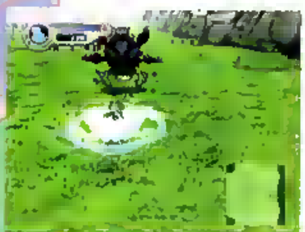
➡広々としたフィールドなので，敵と離れた場所から魔法で攻撃していくのが得策。

風の魔石守はドラゴンだ!



対 デビルタートル

HP：180，通常アイテム：チーズ，レアアイテム：カメの甲羅。物理攻撃に強く，水属性魔法に弱い。のんびりしているように見えるが，後ろ足で立ち上がってからはけっこうスピーディーに攻撃してくるので気をつけたい（鈍足の追加効果あり）。体が大きいので，ある程度離れていても簡単に攻撃できる。

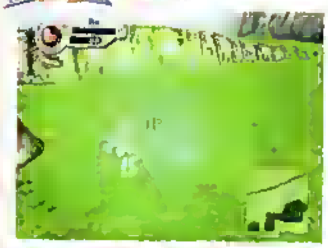


対 バーサーカー



HP：150，通常アイテム：狂戦士の仮面，レアアイテム：鉄。魔法攻撃に弱い。近くに寄り，一気に倒そう。

対 ポイズンフラワー



HP：150，通常アイテム：レタス，レアアイテム：マジックきのこ。炎属性魔法に弱い。背後から攻撃しよう。

対 イエローアーク



HP：70，通常アイテム：トパーズ，レアアイテム：ラピスラズリ。風属性魔法に強く，土属性魔法に弱い。

対 マイコニド



HP：125，通常アイテム：りんご，レアアイテム：レタス。土属性魔法に強い。全方位に混乱ガスを噴出。

対 コンフュフラワー



HP：200，通常アイテム：妖樹の棘，レアアイテム：ラピスラズリ。炎属性に弱い。混乱ガスを出す。

BOSS 対"ヌーヴォラ"戦



ヌーヴォラ
HP3000

[illegible]魔法に弱く，風属性魔法は無効。しっ[illegible]を避けながら，ブレス攻撃中にななめ[illegible]ろから近づく→土魔法で攻撃（低級なら3[illegible]4回の攻撃が可能）→ダッシュで逃げる，をひたすらくり返せば必ず勝てる。



⬅攻撃範囲の広いしっぽ攻撃だが，敵が動いた瞬間にダッシュすれ[illegible]けられ[illegible]。



⬆口からの[illegible]レ[illegible]攻撃[illegible]がかなり広いので，ヌーヴォラの背後に回って避けるとい[illegible]い。

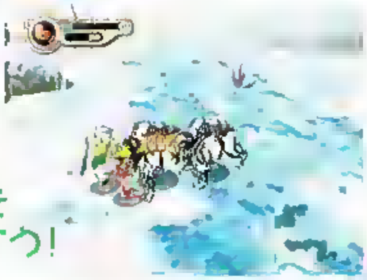


➡ブレス攻撃中にななめ後ろから近寄れば，ダメージを受けることなく，連続攻撃が可能になる。

QUEST 7 "水の魔石"を求めて極寒の地・雪原地帯へ!!

ヌーヴォラ戦から帰ったテネレッツァが自宅を出ると、「水の魔石は雪原地帯に」という情報が。雪原地帯にはHPが高く水属性魔法に強いザコ敵が多いので、水属性以外の魔法が中級レベルに達していないと、苦しい冒険になってしまう。水属性魔法だけをレベルアップしてきた人は、草原地帯に戻って食材調達をしながら、ほかの魔法のレベル上げをするといいだろう。

⬇シルバーブルの攻撃でピヨリ状態になったところへ連続攻撃を受けると、あっという間にHPが減ってしまう。絶対に近づかないようにしよう！



敵との距離をしっかり保とう！

"魔道の書・上巻"を入手しよう！

フィールドの中央部にあるリーフォンの店（かまくら）の中にある宝箱は、必ずチェックしよう。走りながら魔法チャージができるようになる、かなり便利な"魔道の書・上巻"が手に入るぞ!!



対 ペンギン



HP：125、通常アイテム：たまご、レアアイテム：トパーズ。水魔法に強く、炎魔法に弱い。

対 シルバーブル



HP：150、通常アイテム：元気の素、レアアイテム：銀。離れて戦い、連続攻撃を避けよう。



対 マスタータートル



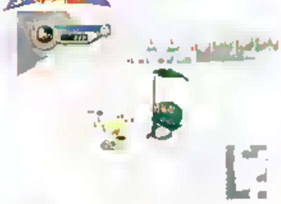
HP：225、通常アイテム：カメの呪い薬、レアアイテム：カメの甲羅。物理攻撃に強い。

対 アイスフラワー



HP：175、通常アイテム：マンドラゴラ、レアアイテム：ラピスラズリ。水属性魔法に強い。

対 ジェノサイド



HP：210、通常アイテム：狂戦士の仮面、レアアイテム：銀。遠くからの氷攻撃に注意！

BOSS "メルクーリオ"戦



メルクーリオ
HP3500

[illegible]に弱く、水属性魔法に無敵。飛びゲリを受けると[illegible]レドにされる可能性が高いので、メルクーリオが[illegible]び上がったら、すかさず移動して逃げよう。

⬇[illegible]離の長いビーム攻撃しか[illegible]軌道から離れれば◎。





⬆魔法攻撃避けるためにも、つねに距離を保とう。

魔道の書を活用しよう！

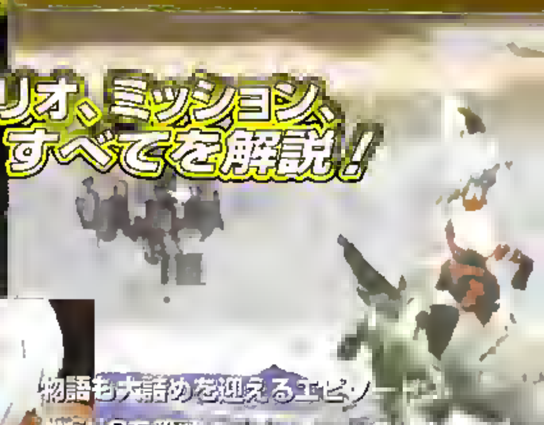
⬅⬇魔道の書を活用して、走りながら炎属性魔法をチャージしよう。

⬆➡これが恐怖の飛びゲリ。滞空しているあいだにダッシュで逃げよう。



PANZER DRAGOON ORTA

最終攻略!! メイン/サブシナリオ、ミッション、パンドラボックス すべてを解説!





物語も大詰めを迎えるエピソード9から10を筆頭に、ミッション3/5 5、サブシナリオを徹底解説。また、パンドラボックスの秘密にも迫る!!

タイトル	パンツァードラグーン オルタ		
発売元	セガ	ジャンル	シューティング
発売日	発売中(2002年12月19日)	価格	6800円(税別)
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー:小玉理恵子 ディレクター:向山彰彦
ブロック数	8ブロック	システム対応	5.1ch
その他	同時発売初回限定版(音楽CD同梱)価格:6800円(税別)/16:9ワイドTV対応		

ステージ攻略 物語もついにクライマックス! EPISODE9~10を攻略!!

ここでは、終盤のエピソード9~10をマップ付きで攻略する。クリアーまでもう一息。ボスの撃破法などの解説を参考に感動のエンディングを迎えてほしい。

マップ内の記号の見かた

① 敵の出現するポイント。掲載したエネミーデータのNo.に対応しているので、出現する敵の動きなどは、表を参照のこと。

① 遺伝基を持った敵が出現することを表している。なお、詳しい入手方法については、遺伝基入手情報を見てほしい。

EPISODE9 生命炉上空 ドラゴンメア幼体の集団との上空でのバトル

生命炉から大量に現れた、ドラゴンメア幼体と戦うステージ。幼体ということで、これまで戦ったドラゴンメアよりはワンランク能力が低く、ヘビーウィングなら一撃で倒せる。ドラゴンメアと恐れず、ふつうに戦うといいだろう。

ステージの流れ



ボス ドラゴンメア幼体×10



上空戦

出現パターンを把握し、1体1体的確に倒していけば、ボス戦まではノーダメージでの突破も十分可能だ。

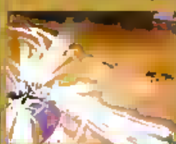
ドラゴンメア幼体は、四方八方から集団で襲いかかってくる。倒すのに手間取っていると、別の集団に後方から攻撃されるといったことも多い。ヘビーウィングを中心に使い、できるだけ早く倒すように心がけよう。



←レーダーで敵の位置をこまめに確認。敵の位置をつねに把握するのを忘れずに。

遺伝基入手情報 ザコ戦で7つ手に入る

②以外の集団の中に必ず1体遺伝基を落とす敵がいる。動きが速いので、狙って倒すのは難しい。すべての敵を撃破するつもりで。

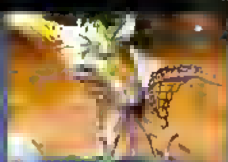


←遺伝基が入手できるのは、ここが最後。レベルが上げられる形態から順に入手させ、少しでもドラゴンの強化を図ろう。

Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	ドラゴンメア幼体×8	前方から、1体→2体→1体→4体の順番でまっすぐ向かってくる
2	ドラゴンメア幼体×3	生命炉の近辺を飛行
3	ドラゴンメア幼体×6	前方から左側に回り込んでくる
4	ドラゴンメア幼体×7	左からまっすぐ向かってくる
5	ドラゴンメア幼体×5	右から後方へ回り込み、炎弾を撃ったあと[illegible]、左へ
6	ドラゴンメア幼体×6	後方に炎弾を出しながら出現、一定時間滞空したあとに[illegible]攻撃
7	ドラゴンメア幼体×10	周囲につぎつぎと出現し、ドラゴンの周囲を旋回

ボス攻略 ドラゴンメア幼体



対処法はエピソード4のドラゴンメア戦と基本的には同じだが、敵の数が10体と多い。

戦闘の流れ

攻撃パターン① 鱗粉散布
↓
攻撃パターン② 対空回転鎌
↓
攻撃パターン③ 炎弾→対攻性分解液
↓
攻撃パターン④ 炎弾

攻撃パターン① グライドウィングに切り替える

帯状の毒のウロコを散布してくる攻撃。ボス戦突入と同時にグライドウィングに切り替えて、最初は左右に、つぎは上下に障害物を避ける要領で回避していこう。

攻撃パターン② グライドウィングのままで

前方から鎌状の真空波を飛ばしてくる。真空波は下→上→下→上……といった順番に飛んでくるので、その逆の上→下→上→下……の順と移動し、回避していくこと。

攻撃パターン③ なにもしないでオーケー

炎弾を撃ったあと、追い抜きざまに弾をばらまく。大量に弾を投下されるので、どう避けていいか迷うが、なにもしなければ当たらない。逆に加速は禁物だ。

攻撃パターン④ グライドウィングで撃ち落とす

後方→左→右の順に移動し、それぞれで炎弾を撃ってくる。敵の数が多いとかなりの弾が飛んでくるので、ここは確実に撃ち落とすためにもグライドウィングを使うこと。

EPISODE 10 アバドメア 暴走したアバドとの最後の闘い

エピソード10はザコ戦はなく、ボスであるアバドメアとのバトルだけ。ただし、アバドメアはHPを0にするごとに変態し、全部で3つの形態のアバドメアと連続して戦うことになる。当然、アバドメアの形態が変わっても、オルタのドラゴンのHPは一切回復しない。また、コンティニューの場合も第1形態からの戦いとなる。どれだけダメージを受けないで戦えるかがカギになってくるぞ。

ステージの流れ





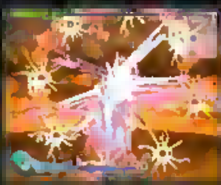
第1形態

バーサクを利用して早く倒してしまおう

中央の本体を覆っている殻をレーザーで破壊し，弱点を露出させ、そこを攻撃しないとダメージを与えられない。殻は40秒経つと復活するので、迅速かつ的確な攻撃が必要だ。

戦闘の流れ

- 攻撃パターン① 逆隔レーザー
- 攻撃パターン② 180度レーザー
- 攻撃パターン③ 360度攻撃



←ヘビーウイングでバーサクすれば、秒殺も可能。

① ビットをショットで倒す

本体を中心に円状に緑色のビットが出現し、迎撃不可能なレーザーを放つ。ビットはショットでのみ破壊可能。本体の攻撃は一旦やめ，出現と同時にす速く倒そう。



↑円を描くようにすると倒しやすい。

② 回り込んでレーザーを回避

本体を取り巻くビットから放射線状に左側からレーザーが飛んでくるので、右側へ回り込んで避けよう。攻撃は2回。1度避けたからといって安心しないように。



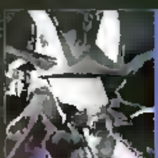
↑早めに回り込むのが確実。

③ これも回り込みで

本体を取り巻くビットから撃ち出された弾が急降下してくる。ショットで撃ち落とすことも可能だが数が多いので、引きつけてから回り込みで避けるのがいいだろう。



↑回避が早いと当たることも，注意。



第2形態

攻撃パターンを覚えれば意外と楽勝

攻撃のバリエーションが多く、矢継ぎ早にくり出される攻撃に，知らず知らずのうちにダメージを受け、やられてしまうといった場合が非常に多い。ただ逆に、ひとつひとつの攻撃を対処法をきちんと把握していれば、ノーダメージでの突破も不可能ではない。第2形態でどれだけHPを温存できるかが、エピソードクリアーのポイントといっても過言ではないので、解説を参考に各攻撃のノーダメージ突破を目指してほしい。

戦闘の流れ

- 攻撃パターン① 空間からレーザー
- 攻撃パターン② しっぽ振り回し
- 攻撃パターン③ ロックオンレーザー
- 攻撃パターン④ 空間からレーザー
- 攻撃パターン⑤ 体当たり
- 攻撃パターン⑥ ひれ体当たり



↑2度目の攻撃パターン①の時点で倒せれば，ベストだ。

① グライドウィングで確実

空間の中に消えたあと、レーザーを撃ってくる。ひきつけて避けることになるのだが、ノーマルウィングだと避けきれない場合があるので、アバドメアが空間に消えたら，す速くグライドウィングにチェンジ。レーザーを避けていこう。

② 時計回りに避ける

前方に位置取り、尻尾を振りましての攻撃。尻尾は円を描くように動くので，尻尾が上から振り下ろされるときは右へ、尻尾が下から振り上げられるときは左へ，時計回りに円を描くようにグライドウィングで避けよう。

③ レーザーでひたすら攻撃

このロックオンレーザーは回避不可能で、ロックオンレーザーで迎撃することになる。飛んでくるのを確認してから攻撃していては遅いので、休みなくボスをロックオンレーザーで攻撃すること。



↑確実にレーザーを迎撃するためにも、必ずロックオンできる数の多いノーマルウィングで。

④ 対処法は①と同じ

①とまったく同じ攻撃。ただ、レーザーを放つ回数が多く、さらに連続で撃ってくるなど、間隔も短い。少しでも止まっているとレーザーの餌食になるので、グライドウィングでつねに動き回っていこう。円を描くように動くと避けやすいぞ。

⑤ 加速で体当たりを回避

後方からトビウオのように飛び跳ねながら接近し、体当たりを仕掛けてくる。3回目に飛び跳ねたあとに体当たりしてくるので、加速してかわそう。上から近づいてくる場合も、同じ対処法でいい。



↑ショットで押し返すこともできるのだが、加速でやり過ごしたほうが安全かつ確実だ。

⑥ ひれとひれのあいだを抜ける

背中から生えた巨大なひれで体あたりを仕掛けてくるので、ひれとひれのあいだを抜けて避けていこう。だが、ひれとひれのあいだは狭い。ヘビーウィングだと避けたつもりでもダメージを受けてしまうことも。グライドウィングで確実に回避しよう。



第3形態

ロックオンレーザーに注意すれば問題なし

攻撃パターンは少ないが、一撃のダメージが大きい。ちょっとした不注意で、ゲームオーバーなんてことも十分ありえる。この形態を倒せば、ゲームクリアー。あせらず慎重にプレイしていくのだ。

戦闘の流れ

- 攻撃パターン① ロックオンレーザー
- 攻撃パターン② しっぽ振り回し
- 攻撃パターン③ ロックオンレーザー
- 攻撃パターン④ 頭突き



←ロックオンレーザーは、とくに注意したい攻撃。

① 対処法は同じだが……

ロックオンレーザーで迎撃するという対処法は、第2形態のときと同じ。ただ、ボスがす速く動き回るうえに、連続で撃ってくる。第2形態のとき以上にす速い攻撃が必要だ。また、バーサクでやり過ごすのもひとつの手。

② 振れが大きい

第2形態の時のように，グライドウィングで円を描くように避けていく。だが、尻尾の振れが大きく、当たらないように見えても当たることが多い。第2形態の際よりも大きな動きで避けるようにしよう。



↑画面全体を使うように動こう。

③ 死角からの攻撃に注意

対処法は①とまったく同じだが，最初の攻撃は見づらい位置から仕掛けてくるので、注意が必要だ。また，あいだを置かずに④の攻撃に移行する。そのため，この攻撃が終わったら，す速く④の攻撃に備えること。

④ 加速で避ける

後方から急接近し、頭突きをしてくる。対処法は第2形態の⑤と同じ(ショットでは撃ち返せないので注意)。頭突きをする際にボスは鳴き声を上げるので、それをタイミングに加速すると避けやすいだろう。



↑避ける際に攻撃できれば○。

ミッション攻略 MISSION3以降の突破法を徹底指南！

前回はミッション2までを攻略した。今回は、その続きとなるミッション3から最終ステージのミッション5まで、クリアー方法を解説していく。

ミッションを遊ぶには

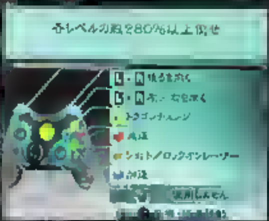
特定の条件を満たすと、パンドラボックス内のサブシナリオからプレイできるようになる。なお、条件については115ページを参照のこと。



MISSION3 記憶回廊外

出現条件 本編を難易度HARDでクリアー or累計コンティニューが20回以上

ミッション3のプレイヤーキャラは、オルタが搭乗するドラゴン。このドラゴンを操り、つぎつぎ出現する敵を倒していくことになる。なお、このミッションは7つのレベルで構成されており、すべてのレベルを突破しないと、ミッションクリアーにならない。クリアー条件は敵を80パーセント以上撃墜と共通だが、出現する敵などがそれぞれ異なる。レベルごとに攻略法をまとめたので、参考にしてほしい。



←キャラがドラゴンなので、すんなりプレイできるはず。



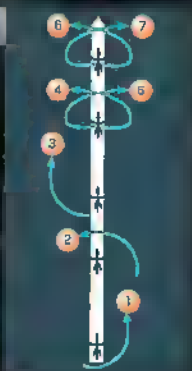
←RETRYをショットで撃つとそのレベルの最初に戻る。

Enemy List



レベル1 バリアが解けたところを攻撃

ラムジャナキはバリアに包まれており、攻撃しても弾かれてしまう。だが、2~3秒だけバリアが解けるので、まえもってロックオンしておき、バリアが解けたと同時にレーザーを発射、倒していこう。ただ、攻撃が少しでも遅れると倒せないことも。背景などを目安にどの位置にきたら、バリアが解けるのかを把握しておくと、攻撃を当てやすくなるぞ。

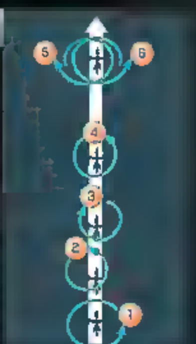


Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	ラムジャナキ×1	後方⇒右側（一瞬盾を閉じる）⇒右前方
2	ラムジャナキ×2	右側⇒前方（一瞬盾を閉じる）⇒左側前方
3	ラムジャナキ×4	後方⇒左側（一瞬盾を閉じる）⇒左側前方
4	ラムジャナキ×2	後方⇒右側⇒前方（一瞬盾を閉じる）⇒左側前方
5	ラムジャナキ×2	後方⇒左側⇒前方（一瞬盾を閉じる）⇒右側前方
6	ラムジャナキ×4	後方⇒右側⇒前方（一瞬盾を閉じる）⇒左側前方
7	ラムジャナキ×4	後方⇒左側⇒前方（一瞬盾を閉じる）⇒左側前方

レベル2 レベル①より敵の動きが速い

あらかじめロックしておき、バリアが解けたところを攻撃する方法でオーケー。ただし、レベル①よりも敵が速く動くので、ロックオンはもちろん、視点の切り替えなどを迅速に行うこと。また、④の敵はやや上空に出現する。視点を正面に向けていると見逃すこともあるから、覚えておこう。



Enemy Data

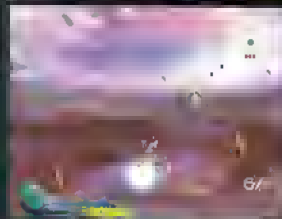
No.	エネミー名称&数	出現方法
1	ラムジャナキ×1	右側⇒前方⇒左側⇒後方（一瞬盾を閉じる）⇒右側
2	ラムジャナキ×3	左側⇒後方⇒自機に突撃（一瞬盾を閉じる）
3	ラムジャナキ×3	右側⇒後方⇒自機に突撃（一瞬盾を閉じる）
4	ラムジャナキ×3	左側上空⇒後方⇒右側（一瞬盾を閉じる）⇒前方
5	ラムジャナキ×3	左側⇒前方⇒右側⇒後方（一瞬盾を閉じる）⇒左側
6	ラムジャナキ×3	右側⇒前方⇒左側⇒後方（一瞬盾を閉じる）⇒右側

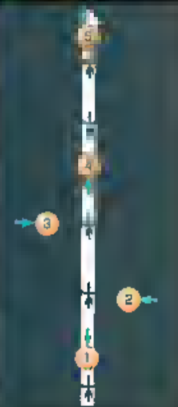
レベル3 素速いロックが攻略のカギ

アンチプログラムVer1.00は、レーザーを発射すると消える。レーザーを撃たれたあとにロックオンし、攻撃しては間に合わないので、あらかじめ出現する方向に視点を向けておき、出現と同時に敵をロックオン。そして攻撃といった流れで対処していこう。その際、無理にすべての敵を捕捉しようとすると、逃げられてしまい、けっきょく1体も倒せなかったなんてこともある。レーザーを撃たれそうになったら、ロックオンしている敵に関係なく攻撃すること。また、敵の攻撃にすべて当たってもやられることはない。ダメージを受けてもいいので、攻撃を確実に!!



←ノーマルウィング以外の形態に切り替える必要はない。


↑余裕があれば、ロックオンレーザーで撃ち逃した敵をショットで倒すのもいい。



Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	アンチプログラムver1.00×8	前方（円状になって出現、レーザーを撃って消える）
2	アンチプログラムver1.00×8	右側（円状になって出現、レーザーを撃って消える）
3	アンチプログラムver1.00×6	左側（X状になって出現、レーザーを撃って消える）
4	アンチプログラムver1.00×8	後方（Z状になって出現、レーザーを撃って消える）
5	アンチプログラムver1.00×3	前方（3列になって出現、レーザーを撃って消える）

レベル4 シーラーンスはショットが有効

②~⑤のアンチプログラムVer1.00は、レベル③と同じ戦いかたでいい。突破のポイントは①の意識融合体シーラーンス。全部で16体おり、これを撃ち逃すとクリアーは難しい。ここはノーマルウィングのロックオンレーザーで倒してもいいが、より確実に倒せるグライドウィングのショットで攻撃しよう。なお、その後に出現するアンチプログラムVer2.00は耐久値が高く、倒すのに時間がかかる。無視するといいだろう。

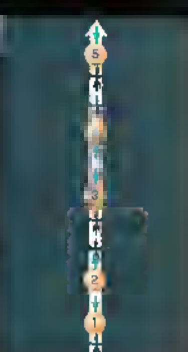


Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	意識融合体シーラーンス×16 アンチプログラムver2.00×1	前方（円形になって出現。のちにVer.2.00が真ん中から出現）
2	アンチプログラムver1.00×8	左側（3列になって出現、レーザーを撃って消える）
3	アンチプログラムver1.00×9	前方（円状+中心に1体の形で出現、レーザーを撃って消える）
4	アンチプログラムver1.00×8	後方（正方形になって出現、レーザーを撃って消える）
5	アンチプログラムver1.00×8	[illegible]（[illegible]1体の形で出現、レーザーを撃って消える）

レベル5 アンチプログラムVer1.50はヘビーで

アンチプログラムVer1.50は耐久力があり、ノーマルウィングだと数回攻撃しないと倒せないが、ヘビーウィングだと一撃で倒すことが可能。アンチプログラムVer1.00はノーマル、アンチプログラムVer1.50はヘビーと切り替えて戦おう。形態を変えながら戦わなくてはならないが、敵の出現パターンが前後のくり返しなので、比較的簡単にクリアーできるはずだ。



Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	[illegible]	前方（順番に出現し、レーザーを撃って消える）
2	ver1.00×8 ver1.50×3	後方（順番に出現し、レーザーを撃って消える）
3	ver1.00×8 ver1.50×3	前方（順番に出現し、レーザーを撃って消える）
4	ver1.00×8 ver1.50×3	後方（順番に出現し、レーザーを撃って消える）
5	ver1.00×8 ver1.50×3	前方（順番に出現し、レーザーを撃って消える）

レベル6 ここもシーランス撃破がカギ

①と③の意識融合体シーランスはレベル③同様にグライドウイングのショットで倒す。どちらの集団も画面をまたいで移動するため、右→正面といった具合に視点を切り替えないと撃ちもらしが出る。きちんと視点を切り替え攻撃していこう。なお、②、④、⑤には正面に回り込むそれぞれ敵が1体いるのだが、他の敵をきちんと倒していれば無視してもいい。

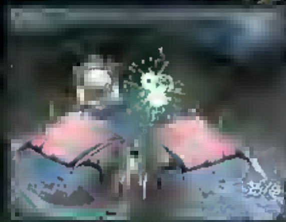


Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	意識融合体シーランス×15	右側⇒左側前方
2	ver1.00×8 ver1.00×1	後方（出現しレーザーを撃って消える。1匹は正面に回り込む）
3	意識融合体シーランス×16	後方下⇒後方上空
4	ver1.00×8 ver1.00×1	左側（出現しレーザーを撃って消える。1匹は正面に回り込む）
5	ver1.00×8 ver1.00×1	右側（出現しレーザーを撃って消える。1匹は正面に回り込む）

レベル7 反転するパターンは決まっている

対攻性態シャイハは、丸い盾が正面にあるときは無敵で、反転したときにしかダメージを与えれらない。反転したと同時にロックオン、攻撃していこう。また、それぞれ3~4回しか反転しないため、ノーマルウィングだと撃破は難しい。ヘビーウィングで戦うこと。なお、反転するパターンは決まっている。そのパターンを覚えてしまうと、倒しやすくなるぞ。

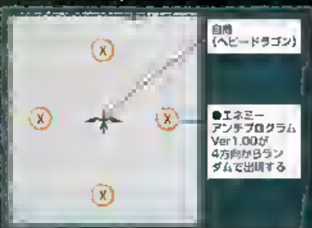


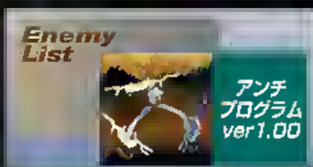
Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	対攻性態シャイハ×9	たまにこちらを振り返る。振り返るパターンは決まっている

MISSION4 記憶回廊 出現条件 本編を難易度EASY以上でクリアー

前後左右にランダムで出現する、4体のアンチプログラムver1.00を倒していくというミッション。時間内（下のブロックがはがれていき、すべてなくなるまで）に、15セット以上倒せばクリアーとなる。どれだけ速く敵を倒せるかが攻略のポイントだ。





Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
	アンチプログラムVer1.00×4	現れてレーザー攻撃、倒すまで消えない

ポイント① レーダーを頼りに視点を切り替える

敵の出現パターンは決まっていないので、レーダーで敵の出現した方向を確認。す速く視点を切り替え、ロックオンレーザーで倒していく。その際、少しでも時間短縮を図るためにも、後方に敵が出現した場合は、左+右トリガで一気に切り替えること。また、敵は必ず画面中央に出現する。照準は中央付近に合わせておくと、す速くロックオンすることができるぞ。

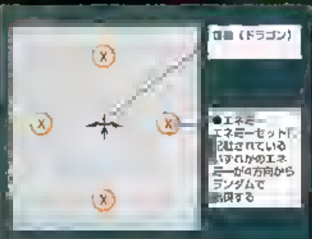


←照準が中央にあれば、少しの動きで敵を捕捉できる。



MISSION5 記憶回廊 出現条件 MISSION4をクリアー

ルールはミッション4と同じ。四方にランダムで出現する敵を、時間内に15セット以上倒せばクリアーとなる。だが、ミッション4は敵が1種類だったのに対し、このミッションでは3種類おり、視点切り替えに加えて、形態のす速い切り替えも必要になってくる。





Enemy Data

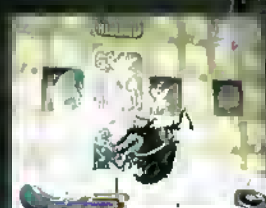
No.	エネミー名称&数	出現方法
X	アンチプログラムVer1.00×8	現れてレーザー攻撃、倒すまで消えない
X	意識融合体シーランス×12	現れてレーザー攻撃、倒すまで消えない
X	アンチプログラムVer2.00×1	現れてレーザー攻撃、倒すまで消えない

ポイント① レーダーの赤い点の大きさで敵の種類を判別

敵の耐久値と出現する数が異なるので、形態の切り替えが必要。意識融合体シーランスはグライドウィングのショット、アンチプログラムver1.00はノーマルウィングのレーザー、アンチプログラムver2.00はヘビーウィングのレーザーでそれぞれ倒していこう。なお、敵の数が異なるため、レーダーに表示される赤い点の大きさが異なる。敵の出現位置を確認する際に、点の大きさで敵の種類もチェックしよう。視点切り替えと同時に形態もチェンジできるようになれば、好記録が期待できるぞ。なお、開発スタッフの最高記録は30セットとのこと。

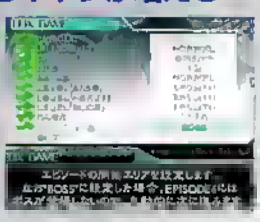


←同じ種類の敵は連続して出現しない。覚えておこう。



ミッションをAランク以上でクリアーするとBOX GAMEで使えるキャラが増える

ミッションクリアー後に表示されるランク。クリアーを目指すだけであれば、最低ランクのDでもまったくかまわないが、特定のミッションでランクAを取れば、パンドラボックス内のBOX GAMEで使用できる機体が増える。クリアーが簡単にできるようになったら、ランクA獲得を目指して、プレイしてみてはどうだろうか？



↑BOX GAMEは本編をHARD以上でクリアーすると出現。

AIR SHIP
→MISSION1で使用可に



↑ヴァーマナに戦いを挑むAIR SHIP。ミッション1でランクAを獲得すれば、使用可能に。

WORM RIDER
→MISSION2で使用可に



↑モボとモボの夢（？）の競演。ミッション2でランクAを取ると、使えるようになる。

BABY WING
→MISSION4で使用可に



↑見小なドラゴンと見大なドラゴンの対決。ミッション4で23セット以上倒せば実現できる。

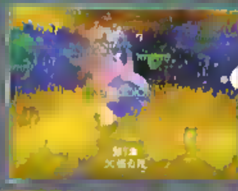
サブシナリオ攻略

帝国の少年の物語 サブシナリオ全7話を解説！

帝国の少年・イーヴァの視点から『オルタ』の物語を体験することができる、全7話のサブシナリオを一挙攻略。マップ付きで突破法を解説していこう。

サブシナリオを遊ぶには

サブシナリオはクリアーすることに、つぎのシナリオがプレイ可能になる。まずは本編のエピソード4をクリアーし、サブシナリオ1を出現させよう。



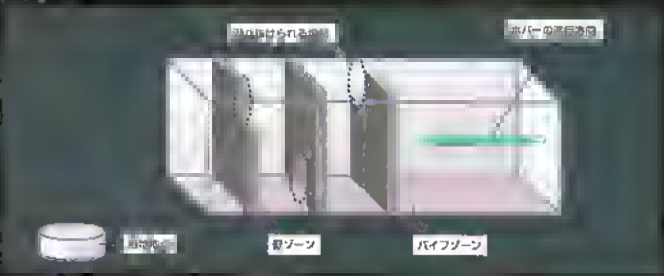
EPISODION1　帝国軍学校

出現条件 難易度EASY以上でEPISODE4をクリアー

ホバーを操り、パイプや障壁などの障害物を避けて進み、皇帝像の描かれた地点への着地を目指す。スティックを上に入力するのではなく、Aボタンでホバーが上昇するなど、操作がかなり特殊なので、まずは操作をしっかり覚えよう。

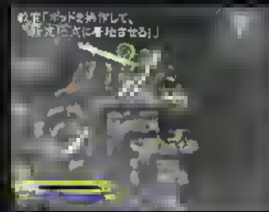


←正面から壁にぶつかると、即ゲームオーバーに。要注意だ！



ポイント① Aボタンを小刻みに入力

急上昇／急下降すると、ホバーの制御が難しくなり、障害物にぶつかる可能性が一気に高まる。Aボタンを小刻みに入力すると、高度をたもてるので、これを基準にボタンの入力する間隔を短くしたり、長くしたりし、細かな上昇／下降を心がけよう。また、急な方向転換も危険。早め早めの方向転換を心がけて、余裕をもって進むこと。



←画面左下のゲージでAボタンを押す間隔を確認しよう。

ポイント② 徐々に減速しながら着地する

スピードが乗っている状態のまま着地地点に降り立つと、バウンドして着地地点の外へはじき出されてしまう、なんてことがある。ポイント①で解説したように、Aボタンを細かく入力し、徐々に減速。着地していこう。また、バウンドしてしまってもいいように、着地地点の中央ではなく、手前に降りるようにすると着地しやすいぞ。

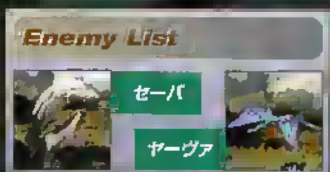


←着地に失敗すると当然最初から。慎重に操作しよう。

EPISODION2　帝国軍学校

出現条件 EPISODION1をクリアー

ホバーを操り、機銃で出現する攻性生物を42匹以上撃墜すればクリアーとなる。ホバーの高度の維持と攻撃を同時にしなくてはいけないので、難易度はまずまず高めのサブシナリオだ。



Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	ヤーヴァ×8	後方⇒前方（一列に並んだあと、弾を撃って去る）
2	ヤーヴァ×20	後方⇒前方（E字型に並んだあと、弾を撃って去る）
3	ヤーヴァ×21	後方⇒前方（W字型に並んだあと、弾を撃って去る）
4	セーバ×1	正面（弾を撃って去る）
5	セーバ×3	正面⇒右側（弾を撃って去る）
6	セーバ×3	後方⇒左側（後退しつつ弾を発射、さらに[illegible]弾を撃つ）

ポイント① 一度上昇して落下中に敵を攻撃する

敵を攻撃しながら、ホバーの高度を維持するのは非常に難しい。そこで、ホバーを一気に上昇させ、落下中に敵を倒していくといいだろう。敵の攻撃も同時に避けられるので、一石二鳥だぞ。





←敵がいないときに上昇。出現したら攻撃を開始しよう。

EPISODION3　帝国軍学校

出現条件 EPISODION2をクリアー

追尾砲が使えるなど、一部操作方法は異なるが、ルールはEPISODION1と同じで、敵を規定数（34匹以上）倒すのが目的だ。なお、セーバやヤーヴァは倒した数どおり、撃墜数としかカウントされていくが、ムーイムーイだけは例外。1体撃破するごとに、8体敵を倒したことになる。

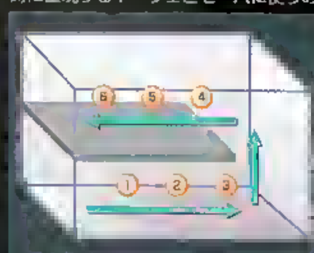


Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	セーバ×4	前方（弾を撃って去る）
2	セーバ×4	右側（弾を撃って去る）
3	ムーイムーイ×1、ヤーヴァ×4	後方⇒前方（弾を撃って去る）
4	ムーイムーイ×1、ヤーヴァ×5	正面⇒後方⇒前方（弾を撃って去る）
5	セーバ×3	後方⇒前方（弾を撃って去る）
6	セーバ×8	後方（弾を撃って去る）

ポイント① 敵の種類で武器を使いわけよう

追尾砲は敵に当たるまでに時間がかかるうえ、着弾するまでつぎの追尾砲は撃てない。そのため、動きが速く、複数同時に出現するヤーヴェとセーバに使うのはあまり得策ではない。ヤーヴェとセーバは機銃で攻撃し、追尾砲は耐久力があり、動きが遅いムーイムーイにだけ使うようにしよう。ただし、ムーイムーイは追尾砲1発だけでは倒せない。追尾砲が着弾するまで、機銃で攻撃すること。



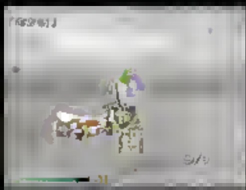


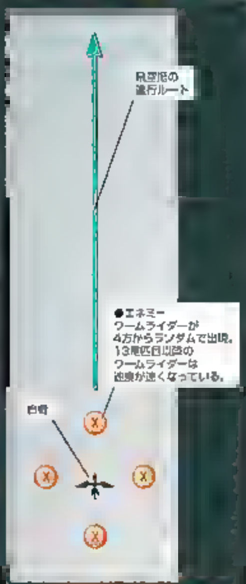
←ムーイムーイを倒せないと、クリアーは難しいぞ。

EPISODION4 アラド砂漠

出現条件 EPISODION3をクリアー

前後左右にランダムで出現するワームライダーを倒していく、というサブシナリオ。出現する敵の方向は、イーヴァが教えてくれるので、それを参考に視点を切り替え、敵を倒していこう。クリアー条件は敵を20体倒すこと。ミッション4と5同様、す速い視点変更と攻撃が攻略のカギになってくるぞ。


←ワームライダーが放つ弾を4回食らうと小型艇は炎上。ゲームオーバーとなる。





Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
×	ワームライダー	遠方から出現し、弾を撃って去る
×	ワームライダー改	1よりも速度が速い。20/20の撃墜率で出現する
×	ワームライダー改×2	2のワームライダーを倒すと出現。2匹同時に出現する
×	モボ	5発弾を当てないと倒れない。3のワームライダーを倒すと出現

ポイント① 攻撃されるまえに倒すのが鉄則

小型艇は視点の切り替えはできるが、上下左右の移動はできない。また、ショットもなく、敵の弾も撃破できない。そのため、敵に弾を撃たれると、必ずダメージを受けることになる。13体目（会話が入る直前）までの敵は出現してから、攻撃するまでに時間があるので、多少倒すのに手間取っても問題ないが、14体目以降は出現して、すぐに倒さないと攻撃されるうえ、逃げられることも多い。会話後は、とくに気を引き締めてプレイせよ。


↑敵は画面の中央ではなく、左右の見づらい場所によく出現するので、覚えておくこと。

ポイント② 20体ノーミスで倒すと出現する敵が変化

20体倒した段階で、敵の攻撃を一度も受けていないと、そのあと最大で4体のワームライダー（②③④）が出現する。追加で現れる敵は、①の敵よりも動きが速く、弾を放つまでの時間が短い強敵。とくにこれらの敵が出現することでメリットはないが、腕に自信があるというのなら、ぜひ戦いを挑んでいきたいものだ。


←敵を逃すと、その時点で終了。以降の敵は出現しない。


←最後に現れるモボは、5発攻撃を当てないと倒せない。

EPISODION5 渓谷

出現条件 EPISODION4をクリアー

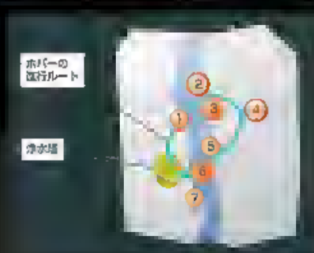
ここでの目的は、川の水を汲むという、少し変わったもの。攻性生物を機銃で倒したり攻撃をかわしたりしながら、ホバーに吊るされた桶を川に浸し、水を汲んでいく。水で満タンになった桶を2度崖の上の貯水タンク（スタート地点）に運べばクリアーだ。




↓どれだけ水が汲めたかは、画面右下のアイコンで確認することができる。ちなみに桶が水で満タンになると、水色に光り出す。
↑崖や川の中にいるヨンドワームに接触すると、即ゲームオーバーとなる。上昇をうまく活用し、ぶつからないようにホバーを操ろう。

水汲み1回目 数回に分けないで一気に水を汲んでしまおう

ヨンドワームは、水を汲み始めると出現するので、水を少し汲んで、ヨンドワームが現れたら上昇。消えたら、再度水を汲むという流れが基本。ただし、水を汲む回数が増えるほど、ヨンドワームに襲われる可能性が増すうえ、長引くと崖を越えられなくなる恐れも。そこで、一気に水を汲んでしまったほうがいいだろう。川に近づく際、崖にぶつからないように注意すれば、意外と簡単に汲めるはず。

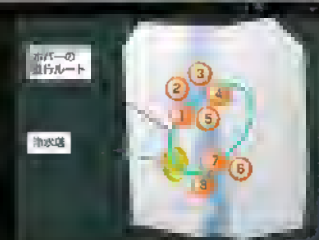


Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	キャリアヤーヴァ×1、ヤーヴァ×8	前方⇒後方下（水面まで下がる）⇒上空（飛び去る）
2	ヨンドワーム×1	水を汲み始めると飛びかかってくる
3	キャリアヤーヴァ×1、ヤーヴァ×8	上空⇒下（水面まで下がる）⇒上空（飛び去る）
4	ムーイムーイ×1	前方下⇒右側下（岸際を川を横断するように飛ぶ）
5	キャリアヤーヴァ×1、ヤーヴァ×5	前方⇒下（水面まで下がる）⇒後方上空（飛び去る）
6	ヨンドワーム×1	水を汲み始めると飛びかかってくる
7	キャリアヤーヴァ×1 ヤーヴァ×5	後方⇒前方上空（飛び去る）

水汲み2回目 ヨンドワームの動きが速い。2回に分けて汲むこと

1回目同様、一気に水を汲んでしまいたいところだが、ヨンドワームの動きが速くなっているため、一度で満タンにするのは難しい。行き帰りと2回川の上空を通るので、2回に分け、それぞれ半分ずつ汲むようにしよう。なお、2回目は崖にゴレンガが出現する。水を汲む際、至近距離で弾を放たれるとやっかい。出現と同時に機銃で倒してしまうこと。



Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	キャリアヤーヴァ×1、ヤーヴァ×8	前方⇒前方下（水面まで下がる）⇒上空（飛び去る）
2	ムーイムーイ×1	後方⇒前方（弾をうちつつ飛び去る）
3	ヨンドワーム×1	水を汲み始めると飛びかかってくる
4	ゴレンガ×5	正面水面際の崖から出現（その場で固定）
5	ムーイムーイ×1	後方⇒前方（弾を撃ちつつ飛び去る）
6	キャリアヤーヴァ×1、ヤーヴァ×6	前方⇒前方下⇒上空（飛び去る）
7	ヨンドワーム×1	水を汲み始めると飛びかかってくる
8	ゴレンガ×6	正面水面際の崖から出現（その場で固定）

EPISODION6 雪原 出現条件 EPISODION5をクリアー

ミッション2によく似たルールのサブシナリオ。飛び去るオルタに一定の距離まで近づけばクリアーとなる。敵の攻撃を受けるとスピードが落ち、オルタとの距離が開くので、敵の攻撃を避けて進もう。なお、ゴール地点にオルタがさきにたどり着くか、一定以上距離が開くとゲームオーバー。

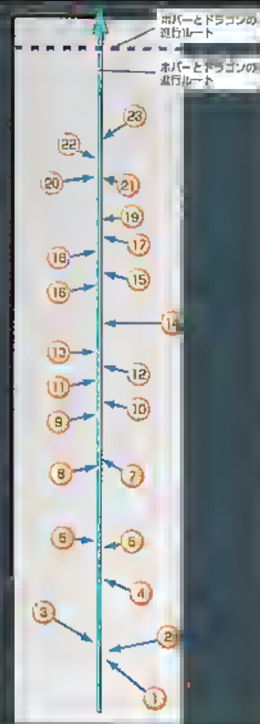
ポイント① 弾を放つディーディーはとくに注意が必要

ディーディーは離れた場所に出現するので、ぶつかることはない。だが、誘導性のある弾を放つため、非常にやっかい。出現したら素早くロックオンし、追尾砲で倒してしまおう。また、ヤーヴァ・ラウムは同時に大量に出現するため、接触することが多い。機銃を撃ちっぱなしにするのはもちろん、できるだけ敵のいないほうに移動するなど、ぶつからない工夫もすること。



↑ディーディーに弾を撃たれたら、円を描くように弾を避けていこう。

↑ウォント・ムーイは、進路をふさいでいるものだけを倒していけばでオーケー。



Enemy Data

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	オルタ＋ドラゴン	前方に向かって一定速度で飛んでいく
2	ヤーヴァ・ラウム×8	右側⇒前方
3	ヤーヴァ・ラウム×8	左側⇒前方
4	ディーディー×3	後方⇒前方（弾を撃つ）
5	ヤーヴァ・ラウム×6	左側⇒前方（進路をふさぐ）
6	ヤーヴァ・ラウム×6	右側⇒前方（進路をふさぐ）
7	ウォント・ムーイ×3	右側⇒前方
8	ディーディー×2	左側⇒前方（弾を撃つ）
9	ヤーヴァ・ラウム×10	左側⇒前方（進路をふさぐ）
10	ヤーヴァ・ラウム×10	右側⇒前方（進路をふさぐ）
11	ヤーヴァ・ラウム×10	左側⇒前方（進路をふさぐ）
12	ヤーヴァ・ラウム×10	右側⇒前方（進路をふさぐ）
13	ヤーヴァ・ラウム×10	左側⇒前方（進路をふさぐ）
14	ウォント・ムーイ×4	前方（中央に集まり進路をふさぐ）
15	ヤーヴァ・ラウム×10	右側⇒前方（進路をふさぐ）
16	ヤーヴァ・ラウム×10	左側⇒前方（進路をふさぐ）
17	ヤーヴァ・ラウム×10	右側⇒前方（進路をふさぐ）
18	ヤーヴァ・ラウム×10	左側⇒前方（進路をふさぐ）
19	ヤーヴァ・ラウム×10	右側⇒前方（進路をふさぐ）
20	ヤーヴァ・ラウム×10	左側⇒前方（進路をふさぐ）
21	ヤーヴァ・ラウム×10	右側⇒前方（進路をふさぐ）
22	ウォント・ムーイ×4	前方（中央に集まり進路をふさぐ）
23	ヤーヴァ・ラウム×36	前方（[illegible]）

Enemy List



EPISODION7 旧世紀遺跡 出現条件 EPISODION6をクリアー

サブシナリオ1と同じように障害物を避けて進み、着地地点への着地を目指す。ただし途中に敵が出現するなど、だんぜん難易度は高い。また、エリアがふたつあり、ふたつ目のエリアでゲームオーバーとなっても、最初のエリアからとなる。少しのミスも許されないぞ。



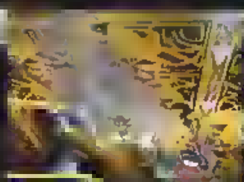
←難度の高い着地を2回することになる。苦手な人はサブシナリオ1で練習を。

Enemy List



レベル① 穴の位置さえ把握できれば簡単

細かい操作が要求されるテクニカルなエリアだが、壁の穴を抜けていくだけなので、穴の位置、進むべき方向がわかってしまえば、難なく突破できるはず。また、途中にいる敵も穴に向かって進路をとった際に機銃で倒してしまえば、ダメージを受けることもない。前半の障壁の部分はさっさと突破し、着地に集中していきたい。



↑追尾砲だと時間がかかる。耐久値も低いので、敵は機銃で十分。

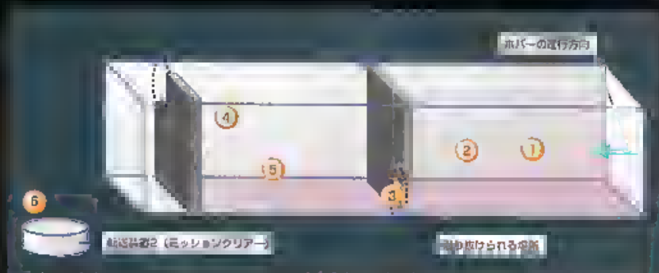
レベル② ナヤクを倒さないと……

ナヤクは放っておくと、極太のレーザーを撃ってくる。当たると大ダメージは必至で、数発当たっただけでゲームオーバーになることも。①②は進路をふさいでいるナヤクだけでいいが、④⑤はすべて倒すこと。ちなみに、着地地点にいるキャリアナヤクは、穴を抜けたと同時にレーザーを撃ってくるが、穴の左側を通ると当たらない。必ず覚えておこう。



↑機銃だと倒すのに時間がかかる。ナヤクは追尾砲で倒そう。





Enemy Data（レベル①）

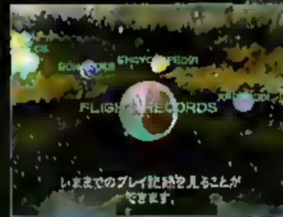
No.	エネミー名称&数	出現方法
1	チューク×2	指定の位置から出現（穴の下部）⇒レーザー攻撃
2	チューク×2	指定の位置から出現（穴の下部）⇒レーザー攻撃
3	チューク×5	指定の位置から出現（床）⇒レーザー攻撃
4	ナヤク×1	穴の奥⇒手前⇒レーザー攻撃
5	チューク×3	指定の位置から出現（床）⇒レーザー攻撃
6	チューク×3	指定の位置から出現（床）⇒レーザー攻撃
7	チューク×1	指定の位置から出現（天井）⇒レーザー攻撃

Enemy Data（レベル②）

No.	エネミー名称&数	出現方法
1	ナヤク×4	前方（周囲から集まる）⇒レーザー攻撃
2	ナヤク×4	前方（周囲から集まる）⇒レーザー攻撃
3	チューク×5	指定の位置から出現（床&穴の天井）⇒レーザー攻撃
4	ナヤク×5	右奥⇒レーザー攻撃（横向き）
5	ナヤク×3	左奥⇒レーザー攻撃（横向き）
6	キャリアナヤク×1　チューク×5	穴を抜けた瞬間キャリアナヤクが攻撃してくる。チュークは指定の位置から出現

すべての項目を開け!
パンドラボックスの全オープン条件を公開!

パンドラボックスには攻性生物のデータ出現(条件は欄外参照)やイラストなど、さまざまなコンテンツが収録されているが、特定の条件を満たさないと、それらは楽しめない。そこで、ここでは各コンテンツのオープン条件を公開する。どれも『オルタ』の世界をより深く堪能できるものばかりだが、とくにいろいろなシチュエーションで各エピソードが遊べる"BOX GAMEz"は、要チェック。絶対に開いていきたい!!

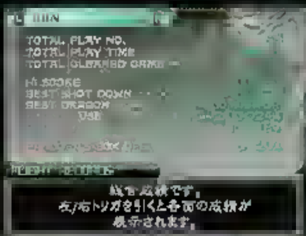


↑どのコンテンツも開くのに苦労するだけの価値はあるぞ。

項目を開くコツは?

各コンテンツの中には、本編を難易度HARDでクリアーや特定のミッションでランクA以上獲得するなど、かなり条件が厳しいものも多い。アクションが苦手な人にはツライとは思うが、じつは条件を満たさなくても、規定時間以上のプレイで各項目は開くようになっている(表の時限フラグの部分参照)。すべての項目を開くには20時間以上プレイする必要があるが、プレイするだけなら、誰でも簡単にできるはずだ。ただ、タイトル画面やポーズ画面で止めていてはダメ。実際のプレイが必要なので、注意しよう。

なお、手軽にプレイ時間を稼ぐ方法を紹介しよう。まずは難易度は何でもいいので、エピソード4の巨人像のところまで進む。そしてグライドウイングで頭上まで回り込み、巨人像の頭付近に照準を合わせてショットを打ちっぱなしにする。これで巨人像が火の玉を放つまでの約1時間だが、プレイ時間を簡単に稼ぐことができる。



↑プレイ時間で項目が開いた場合は、この表示は出ない。



↑巨人像は一定時間経過すると、ミサイルではなく、破壊不可能な火の玉を放ってくる。この攻撃が始まったら、ボス戦から再度やり直そう。

項目	条件	時限フラグ
■FLIGHT RECORDS	1回以上、MAINGAMEをプレイする	5時間以上プレイ
■SUB SCENARIO	EASY以上でEP4をクリアーor累計コンティニュー回数20回以上でSCENARIOSオープン	5時間以上プレイ
EPISODION 1	EASY以上でEP4をクリア	5時間以上プレイ
EPISODION 2	EPISODION1をクリア	20時間以上プレイ
EPISODION 3	EPISODION2をクリア	20時間以上プレイ
EPISODION 4	EPISODION3をクリア	20時間以上プレイ
EPISODION 5	EPISODION4をクリア	20時間以上プレイ
EPISODION 6	EPISODION5をクリアー	[illegible]時間以上プレイ
EPISODION 7	EPISODION6をクリアー	20時間以上プレイ
MISSION1	HARDでクリアー or 累計コンティニュー回数20回以上	10時間以上プレイ
MISSION2	EASY以上でEP4をクリアー	5時間以上プレイ
MISSION3	HARDでクリアー or 累計コンティニュー回数20回以上	10時間以上プレイ
MISSION4	EASY以上でクリア	10時間以上プレイ
MISSION5	MISSION4をクリアー	15時間以上プレイ
■BOX GAME	HARDモードをクリアーすると選択可能になる	15時間以上プレイ
■EPISODE	HARDモードをクリアーすると項目選択可能になる	15時間以上プレイ
●DIFFICULTY	HARDモードをクリアーすると項目選択可能になる	15時間以上プレイ
■DRAGON	項目内の条件をひとつでも満たすと選択可能になる	15時間以上プレイ
DEFAULT FORMS	HARDモードをクリア	15時間以上プレイ
WORMRIDER	MISSION2をAランク以上でクリア	20時間以上プレイ
AIRSHIP	MISSION1をAランク以上でクリア	20時間以上プレイ
BABY WING	MISSION4をAランク以上でクリアー	20時間以上プレイ
BLUE DRAGON	PD1をクリア [illegible] EASYは除く)	20時間以上プレイ
DRAGON MARE	帝国少年編のすべての話をSランククリア	20時間以上プレイ
PANZER WING	全ステージを被弾数合計44 [illegible] でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
●LIFE	HARDモードをクリアーすると項目選択可能になる	15時間以上プレイ
●BERSERK	HARDモードをクリアーすると項目選択可能になる	15時間以上プレイ
●LEVEL(BASE)	項目内の条件をひとつでも満たすと選択可能になる	15時間以上プレイ
ノーマル	HARDモードをクリア	15時間以上プレイ
1	HARDモードをクリア	15時間以上プレイ
2	通常ゲーム中にノーマルドラゴンがレベル2になったら	15時間以上プレイ
3	通常ゲーム中にノーマルドラゴンがレベル3になったら	15時間以上プレイ
4	通常ゲーム中にノーマルドラゴンがレベル4になったら	15時間以上プレイ
5	通常ゲーム中にノーマルドラゴンがレベル5になったら	15時間以上プレイ
●LEVEL(HEAVY)	項目内の条件をひとつでも満たすと選択可能になる	15時間以上プレイ
ノーマル	HARDモードをクリア	15時間以上プレイ
1	HARDモードをクリア	15時間以上プレイ
2	通常ゲーム中にレーザードラゴンがレベル2になったら	15時間以上プレイ
3	通常ゲーム中にレーザードラゴンがレベル3になったら	15時間以上プレイ
4	通常ゲーム中にレーザードラゴンがレベル4になったら	15時間以上プレイ
5	通常ゲーム中にレーザードラゴンがレベル5になったら	15時間以上プレイ
●LEVEL(GLIDE)	項目内の条件をひとつでも満たすと選択可能になる	15時間以上プレイ
ノーマル	HARDモードをクリア	15時間以上プレイ
1	HARDモードをクリアー	15時間以上プレイ
2	通常ゲーム中にグライドドラゴンがレベル2になったら	15時間以上プレイ
3	通常ゲーム中にグライドドラゴンがレベル3になったら	15時間以上プレイ
4	通常ゲーム中にグライドドラゴンがレベル4になったら	15時間以上プレイ
5	通常ゲーム中にグライドドラゴンがレベル5になったら	15時間以上プレイ
●RIDER	項目内の条件をひとつでも満たすと選択可能になる	15時間以上プレイ
ORTA	HARDモードをクリア	15時間以上プレイ
IVA	帝国少年をクリアーしたら	20時間以上プレイ
DRAGON ONLY	HARDモードをクリアー	15時間以上プレイ
MOBO	MISSION2をAランク以上でクリアー	15時間以上プレイ
AZEL	全ステージを被弾数合計44以下でクリアー(EASY	20時間以上プレイ
●START AREA	HARDモードをクリアーすると項目選択可能になる	15時間以上プレイ
●COSTUME	HARDモードをクリアーすると項目選択可能になる	15時間以上プレイ

項目	条件	時限フラグ
APPENDIX	[illegible]	[illegible]
●Panzer Dra[illegible]	EASY以上をクリアー	[illegible]プレイ
●EVENTS	項目内の条件をひとつでも満たすと選択可能になる	[illegible]プレイ
EPISODE 1 イベント1	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]
EPISODE 1 イベント2	NORMAL[illegible]クリア	20[illegible]プレイ
EPISODE 1 イベント3	NORMAL以上をクリア	20時間以上プレイ
EPISODE 2 イベント1	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]プレイ
EPISODE 3 イベント1	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]上プレイ
EPISODE 3 イベント2	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]プレイ
EPISODE 3 イベント3	NORMAL[illegible]クリア	20時間以上プレイ
EPISODE 3 イベント4	NORMAL以上をクリアー	20時間以上プレイ
EPISODE 4 イベント1	NORMA[illegible]をクリア	20時間以上プレイ
EPISODE 4 イベント2	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]プレイ
EPISODE 4 イベント3	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]プレイ
EPISODE 4 イベント4	NORMA[illegible]クリア	20時間以上プレイ
EPI[illegible]E[illegible]イベント1	NORMAL以上をクリアー	20時間以上プレイ
[illegible]DE 6 イベント1	NORMAL以上をクリアー	20時間以上プレイ
EPISODE 6 イベント2	NORMAL以上をクリ	20時間以上プレイ
EPISO[illegible]E 6 イベント3	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]プレイ
EPISODE 6 イベント4	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]プレイ
EPISODE 7 イベント1	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]プレイ
EPISODE 7 イベント2	NORMAL以上をクリ	20[illegible]プレイ
EPISODE 8 イベント1	NORMAL以上をクリアー	[illegible]上プレイ
EPISODE 8 イベント2	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]以上プレイ
EPISODE 8 イベント3	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]以上プレイ
EPISODE 8 イベント4	NORMA[illegible]	20時間以上プレイ
EPISODE 9 イベント1	NORMAL以上をクリアー	20[illegible]
EPISODE 9 イベント2	[illegible]ORMAL[illegible]上をク	20時間以上プレイ
EPISODE 10 イベント1	NORMAL以上をクリアー	20時間以上プレイ
エピローグ	NORMAL[illegible]	20[illegible]プレイ
帝国少年編[illegible]イベント	[illegible]のEPISODEON[illegible]	20時間以上プレイ
●ILLUSTRATION	項目内の条件をひとつでも満たすと選択可能になる	10時間以上プレイ
PANZER DRAGOON ORTA オルタ&ドラゴン 公式CG	EASY以上をクリアー	10時間以上プレイ
PANZER DRAGOON ORTA オルタ 公式CG	EASY[illegible]をクリア	10時間以上プレイ
PANZER DRAGOON ORTA オルタ&ドラゴン2 [illegible]CG	EASY以上をクリアー	10時間以上プレイ
PANZER DRAGOON [illegible] ドラゴン [illegible]CG	EASY以上をクリアー	10[illegible]以上プレイ
PANZER DRAGOON ORTA オルタ 公式設定イラスト	EASY以上をクリアー	10[illegible]
PANZER DRAGOON ORTA [illegible] 公式設定イラスト	EASY以上をクリアー	10[illegible]プレイ
PANZER DRAGOON ORTA [illegible] 公式設定イラスト	EASY以上をクリアー	10[illegible]上プレイ
PANZER DRAGOON ORTA イー[illegible]	EASY以上をクリアー	10時間[illegible]プレイ
PANZER DRA[illegible]ORTA ドラゴン[illegible]	EASY以上をクリアー	10時間以上プレイ
PANZER DRAG[illegible]	Sランククリアーしたステージが3つ以上	20時間以上プレイ
PANZER DRAGOON [illegible]	Sランククリアーしたステージが3つ以上	20時間以上プレイ
エンディング1	EASY以上をクリアー	20時間以上プレイ
エンディング2	EASY以上をクリアー	20時間以上プレイ
エンディング3	EASY以上をクリアー	20時間以上プレイ
エンディング4	EASY以上をクリアー	20時間以上プレイ
エンディング5	EASY以上をクリアー	20時間以上プレイ
エンディング6	EASYをクリアー	20時間以上プレイ
エンディング7	NORMALをクリアー	20時間以上プレイ
エンディング8	HARDをクリアー	20時間以上プレイ
エンディング9	EASY以上をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 [illegible]	帝国少年 EPISODION1をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 父の形見の銃	帝国少年 EPISODION1をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 帝国マーク	帝国少年 EPISODION1をクリアー	20時間以上プレイ
[illegible]編 一人ぼっちの少年	帝国少年 EPISODION2をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年[illegible]	帝国少年 EPISODION2をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 [illegible]年	帝国少年 EPISODION4をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 [illegible]	帝国少年 EPISODION4をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 ドラゴン[illegible]	帝国少年 EPISODION4をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 先祖の戦略	帝国少年 EPISODION4をクリアー	20時間[illegible]プレイ
帝国少年編 シーカーの少女	帝国少年 EPISODION5をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 シーカーたちの[illegible]	[illegible]年 EPISODION6をクリア	20時間以上プレイ
帝国少年編 ホバーとヌフ	[illegible]年 EPISODION6[illegible]クリア	20時間以上プレイ
帝国少年[illegible]	帝国少年 EPISODION6をクリアー	20[illegible]
帝国少年編 シーカー[illegible]への[illegible]	帝国少年 EPISODION7をクリアー	[illegible]
帝国少年編 [illegible]エミーデ	帝国少年 EPISODION7をクリアー	20時間以上プレイ
帝国少年編 父の[illegible]	[illegible] EPISODION7をクリア	20時間以上プレイ
帝国少年編 ドラゴンメアの[illegible]	[illegible] EPISODION7をク[illegible]	20[illegible]プレイ
帝国少年[illegible]の[illegible]	帝国少年 EPISODION7をクリアー	20[illegible]プレイ
帝国少年編 [illegible]	[illegible]年 EPISODION7[illegible]	20時間以上プレイ
[illegible]	帝国少年 EPISODION7をクリアー	20[illegible]プレ
[illegible]	帝国少年 EPISODION7をクリアー	20[illegible]プレ
帝国少[illegible]	帝国少年 EPISODION7をクリアー	20時間以上プレイ
PANZER DRAGOON [illegible]	PD1を起動させたら	10時間以上プレイ
PANZER DRAGOON カイル&ドラゴン [illegible]	PD1を起動させたら	10時間以上プレイ
PANZER DRAGOON エンディングイラスト	PD1をクリアーしたら(EASYは除く)	20時間以上プレイ
PANZER DRAGOON 日本版[illegible]イラスト	PD1を起動させたら	10時間以上プレイ
PANZER DRAGOON カイル&ドラゴン [illegible]イラスト	PD1をクリアーしたら(EASYは除く)	20[illegible]プレイ
PANZER DRAGOON ZWEI [illegible]	全ステージを撃墜率90%以上でクリアー(EASY以上)	20[illegible]プレイ
PANZER DRAGOON ZWEI [illegible]	全ステージ[illegible]撃墜率90%以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
PANZER DRAGOON [illegible]イラスト	[illegible]ステージ[illegible]90%以[illegible]	20時間以上プレイ
PANZER DRAGOON ZWEI [illegible]イラスト	全ステージを撃墜率90%以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
AZEL 日本版パッケージイラスト	EP6をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
AZEL 日本[illegible]イラスト	EP7をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
AZEL [illegible]ラ4人 [illegible]	EP8をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
AZEL アゼル[illegible]	EP9をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
AZEL エッジ 公式設定イラスト	EP10をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
AZEL [illegible]	Sランククリアーしたステージが3つ以上	20時間以上プレイ
●[illegible]	1回以上プレイする	5時間以上プレイ
PAN[illegible] DRAGOON ORTA [illegible]	1回以上プレイする	5時間以上プレイ
P[illegible]ER DRAGOON ORTA ムービー1	STAGE 3をクリアー	20時間以上プレイ
PAN[illegible]RAGOON ORTA [illegible]ムービー2	STAGE 4をクリアー	20時間以上プレイ
PANZER DRA[illegible]ON オープニングムービー	PD1を起動させたら	10時間以上プレイ
PANZER DRAGO[illegible] エンディングムービー	PD1をクリアーしたら(EASYは除く)	20時間以上プレイ
PANZER DRAGOON ZWEI [illegible]ムービー	EP1をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
PAN[illegible]ER DRA[illegible]N ZWEIエンディングムービー	EP2をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
AZEL [illegible]ムービー	EP3をAランク以上でクリアー(EASY以上)	20時間以上プレイ
A[illegible] [illegible]ムービー	EP4をA[illegible]	20時間以上プレイ
AZEL エンディング[illegible]	[illegible]	[illegible]

※ENCYCLOPEDIAのWORLDは、難易度に関係なく本編をクリアーすれば(時限フラグは10時間)、それ以外のENCYCLOPEDIAの項目は各エピソードを撃墜率90%以上でクリアーするとオープンになる(時限フラグは15時間)。

スマイルビット 名物プロデューサー 川越隆幸氏に直撃

どうなるこれからのXboxラインナップ！

ドラゴンは再び羽ばたけるのか？ そして、Xbox Liveへの参戦は!?

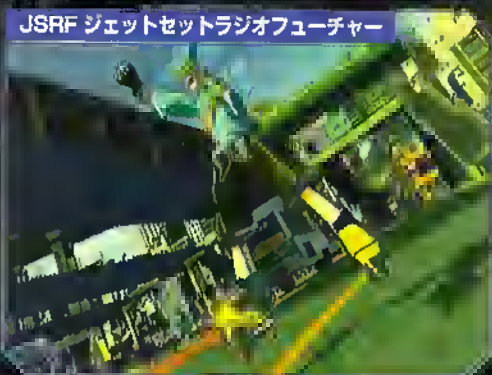


川越 隆幸 Profile

スマイルビット取締役。プロデューサーとしての顔も持つ、ご意見番。『ジェットセットラジオ』、『サカつく』、『やきゅつく』など数々の作品をプロデュース。大のサッカー好き。

Xboxで3作品を開発してくれた我々の強力サポーター、スマイルビット。しかし『パンツァードラグーン オルタ』以降のリリース予定がまったく聞こえてこない。これは一大事。そこで、スマイルビットのキーマンともいえる川越氏を直撃し、今後のラインナップについてお話を伺った！

JSRF ジェットセットラジオフューチャー



⬇第3弾『パンツァードラグーン オルタ』。サターン版『アゼル』を最後に止まっていたシリーズが復活。オリジナルの言語体系まで作ってしまったこだわりの世界観、美しいグラフィックがたまらないドラマチックシューティング。3月21日にはヨーロッパ版が発売される。

パンツァードラグーン オルタ



ガンヴァルキリー



⬆➡Xbox参入第1弾「JSRF ジェットセットラジオフューチャー」。インラインスケートを駆使して、架空都市トーキョーを縦横無尽に走り回る痛快爽快アクションゲーム。第2弾は『ガンヴァルキリー』。左右のスティックを駆使する独自の操作性とやり込み度の高さで、アクションファンを狂喜させた。

この3作品に続くのはいったい……!?

もっとも気になる「パンツァー」の新作は？

——まずは『オルタ』ですが、完成度が高くてビックリしました。

川越 ありがとうございます。ユーザーの方からも評価がよかったので、ある程度は満足しています。内容的にもいいものができたと思いますし。ただ、ネットワークはやりたかったですね。Xbox Liveがいつごろから開始になるか、わからなかったんですよ。間に合うかもしれないから、構想だけは残しておいたんですけど、けっきょくだめでした。ま、それについては次回に残しとこうかなと(笑)。

——『パンツァー』を復活させるにあたっては、かなり悩んでいたとか……。

川越 かなり長いあいだ、悩みましたよ。前3部作(※1)はみなさんに評価していただいて、そのイメージが強いですし、やるからには、それを超えていないと意味がない。それに最後に出したのはサターン版ですからね。一世代まえのハードですよ。知らない人も多いでしょうし、でもファンの方は期待されているでしょうし。ある意味神格化されたサターン版3部作と比較されるわけですからね。とにかくプレッシャーが大きい作品なんです。

でも、それらの壁はクリアーできたと思いますね。まぁ、比較されるのを気にしていたら、新しいことはできないですから。それよりも、いま思うのは、大変なものを復活させたということですね。やっぱり、次回作の話が出てきますし。

——どうしてもユーザーは、また3部作を期待しますよね。どう考えても謎が残りますから、あのエンディング(※2)。

川越 出ないって予想のほうが難しいよね、ふつうは(笑)。まぁ3本出した技術的な蓄積もありますし、つぎ出したらスゴイのできますよ。『パンツァー』はまだまだやりたいですね。やりますとは言えないけど。

——気持ちはあるということでいいですね。

川越 ……(曖昧な笑み)。

——やはりシューティングですか？

川越 うーん、こんどはシューティングじゃないかもしれない。わからないですけど。

——RPGとか？

川越 そういう希望は多いですよね。なにしろヨーロッパやアメリカからもRPG希望のメールとか来ますから(笑)。E3(※3)のときもアメリカ人に「なんでシューティングなんだ」って言われたし。『アゼル』のイメージが強いのかな。先月アメリカ版が発売されたんですけど、「次回は『アゼル』みたいなのを期待してるぜ」みたいなメールが多いんですよ(笑)。あと、『ツヴァイ』をカップリングしてくれっていう意見もよく見ますね。

解説

※1 前3部作
サターンで発売されていた『パンツァー』シリーズ3作のこと。初代『パンツァードラグーン』は95年3月10日発売。ドラゴンの背にまたがり、周囲360度から襲って来る敵を撃ち倒して進む3Dシューティングという基本は、ここで完成されていた。この斬新なアイデアとSF色豊かな世界観、独特のグラフィック、格調高いサウンドなどが熱狂的なファンを生み出すことに。続編となる『パンツァードラグーン ツヴァイ』は96年3月22日発売。初代の基本を受け継ぎつつ、ステージ内のルート分岐や難易度自動調節、バーサク攻撃などのゲーム性、そしてグラフィックが強化された。ドラゴン(ラギ)の進化もここで取り入れられた。第3弾となる『AZEL－パンツァードラグーンRPG－』は98年1月29日発売。シリーズの世界観は継承し、ジャンルをRPGに一新。謎の少女アゼルの存在を軸に、ドラゴンの力を借りた少年エッジと帝国との戦いが、CD4枚組みという驚異のスケールで描かれている。位置取りが重要な戦闘、ロックオンカーソルでの会話など、シューティングテイストを残したオリジナリティー豊かなシステムが秀逸。映画のようなカメラワーク、サターン最高といえるグラフィック(CG)とサウンドなどなど、ゲーム全体のクオリティーが非常に高い名作。

※2 エンディング
解き明かされていない謎や、次回作への伏線としか思えないようなエピソードが残されたまま。ぜひとも新作が期待される。

※3 E3
毎年アメリカで行われている、世界最大級のゲームショー。昨年5月に開催されたE3が世界初披露となった。このとき、「復活することに対して喜んでもらえてうれしかったのと同時に、ビックリした。なんでアメリカ人はこんなに『パンツァー』のこと知ってるんだろう(笑)」と不思議だったとか。

※4 あそぼう
『プロ野球チームであそぼうネット！』のこと。

――それでは、『JSRF』と『ガンヴァルキリー』についてはいかがですか。

川越　『JSRF』の続編はないでしょう。作るならば、まったく違ったもので、どこか『JSRF』っぽい、みたいなノリになるんじゃないかな。そういうのならやってもいいでしょうね。あ、でも『デラJSRF』はちょっと出したいかなと思ったことがあるんですけどね(笑)。『ガンヴァルキリー』も熱烈なファンが多くて、続編希望が多いですね。内容には満足していますが、反省点もあるので、やりたい気持ちはありますけど。

　とにかく、このアクション2タイトルができたのは自信になっていますよ。オリジナルの3Dアクションって、なかなか出せないので。だから『オルタ』につながったんだと思います。ただ、どのタイトルも、もうちょっと売れてくれたらよかったんだけどね……。どれも高い完成度で満足できるものだし、ユーザーの方からも高い評価をいただいているだけに、残念ですね。

――気持ちよく「次回作やります！」と言えないのは、そこが足枷に……？

川越　まぁそれもありますけどね。開発ラインも限られていますから、いろいろと課題はあると思いますよ。ただ、ユーザーの方からね、「3作とても楽しく遊びました。オリジナルのアクションゲームを出していただいて非常に感謝しています。つぎもよろしくお願いしますね。……でも厳しいですよね」なんて、心配していただいて(笑)。しかもひとりだけじゃないんですよね。妙に大人なユーザーの方が多くて、逆に、こちらが恐縮してしまいますよ。

Xbox　Liveに興味あり！ 3作品に続くのは？

――Xbox　Liveが始まって、ネットワーク環境も整ってきましたが、こちらに関してはいかがでしょうか。

川越　『オルタ』はもちろん、『JSRF』も『ガンヴァルキリー』も最初からネットワークの企画はありましたからね。これに関してはドリームキャストでずっとやっていましたから、ノウハウは蓄積されていますよ。ドリームキャスト版の『セガラリー』をやって、『やきゅつく』も『サカつく』もやりました。それに、『あそぼう』（※4）では野球のアクションもやりましたからね。

――そう考えると、Liveはやりたかったんじゃないですか？

川越　やりたかったのは事実ですね。うーん、そう考えるとXboxでやり残していること、いっぱいあるかも（少し考え込む）。

――そういえば、『ハンドレッドソード』（※5）もネット対応でしたよね……。

川越　あ、微妙だなぁ……。

――PS2版の発売中止は個人的にもショックでした(笑)。

川越　でも、『ハンドレッドソード』はXboxでやろうと思ったこともないわけじゃないんですよ。

――ならば、ぜひ！　Liveで対戦なんて絶対に楽しいですよ!!

川越　ボイスチャットを使うんだけど、声は同盟者にしか聞こえない、とかできたら楽しいでしょうね(笑)。「おれは左から攻めるから、おまえは正面から牽制してくれ」なんて。

――うぉぉぉ！　楽しそう！

川越　実際、ドリームキャスト版と同じモノでよければ、2ヵ月で移植できますからね。同じ物は作りませんけど(笑)。

――でも、PS2版がなくなったいま、現場としては、どこかで出したい気持ちが強いんじゃないですか？

川越　そうですね。どうしたものかと悩んでいるところです。シナリオも企画書もできているんですけど……。ただし、現状は本当に未定です。嘆願書を書いてくれると、モチベーションがアップするかも(笑)。

――やはり、厳しいですか……。

川越　でも、『パンツァー』はXboxだから復活させたんですよ。ドリームキャストで考えていた時期もあったんですけど、Xboxなら前3部作を越えられるんじゃないかと思った。実際できたと思うし。だから後悔はしていない。でもつぎとなるとね、歯切れが悪くなってしまうんですね。

――アメリカ市場ならば出したいとか……。

川越　それも考えなくはないんだけど、日本のユーザーからの反応が少ないと、自分たちが作った感が少ないって言うのかな(笑)。なんかうまく言えないけど、ツライ。実感が湧かないって言うか。メガドライブのときもそうだったんです。アメリカではすごかったけど、いまいち日本で反応がつかめない。達成感みたいなものが希薄でしたね……。やっぱり目の前で、同じ言葉を喋っている人にこそ楽しんでもらいたい(笑)。

――では、Xboxで発売するタイトルはある！ということで問題ないですね。

川越　ちょっと待ってくださいよ(笑)。どう考えても、いまから来年度に新作を出すのは厳しいですって。

――……新作じゃなくて、移植とかなら可能性ありますか？　『サカつく』とか『やきゅつく』とか。ある意味全ハードで発売してもおかしくないタイトルだと思うんですが。

川越　あぁなるほど。それはやってもおかしくないですよね。

――おおぉ！

川越　いや、やるとは言ってないですよ(笑)。さっと開発に着手できるのは『ハンドレッドソード』かな(笑)。あとはXboxで発売したタイトルのLive対応とかね。さきほども言いましたが、まったくの新規をすぐに発売というのは厳しいです。いろいろと企画はあるんですけどね(笑)。

――期待しています！

スマイルビット　過去の家庭用ゲーム機作品リスト

Jリーグ スペクタクルサッカー 02年2月7日発売/スポーツ	プロ[illegible]チームであそぼうネット！ [illegible]月10日/[illegible]ポーツ
サカつく特大号2～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!～ 01年12月13日/育成SLG	ジェット セット ラジオ 00年6月29日/アクション
プロ野球チームをつくろう！&あそぼう！ [illegible]1年8月30日/スポーツ・育成SLG	THE TYPING OF THE DEAD 00年8月30日/タイピング
ダビつく2 01年6月9日/育成SL[illegible]	プロ野球チームであそぼう！ 99年1[illegible]23日[illegible]スポーツ
ハンドレッド ソード 01年2月15日/リアルタイムSLG	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 99年9月[illegible]日/育成SLG
デ・ラ・ジェット セット ラジオ 01年1月1[illegible]アクション	プロ野球チームをつくろう！ 99年6月5日発売/育成SLG
サカつく特大号～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう～ 00年12月21日/育成S[illegible]	セガラリー2 [illegible]1月28日/レース
もっとプロ野球チームをつくろう！ 00年9月28日発売/育成SLG	サカつく2002～J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう！～ 02年3月7日/育成SLG

※『サカつく2002』はPS2、これ以外はドリームキャストで発売されたもの。サターン版、携帯ゲーム機などは含んでいません。

取材を終えて かすかな希望はつながった？

　取材開始直後、「まいったなぁ、そんなに景気のいい話はできないんだけど(笑)」と先制パンチを食らってしまった取材班。その言葉どおり、最後まで新作についての話は聞けなかった。それどころか、来期の新作は厳しいと断言されてしまうことに……。ただ、取材中"やりたいけど、やるとはいえない"もどかしさを何度も感じた。どう考えても『パンツァー』は新作を作りたいはずで、3部作となるのが自然の流れ（編集部独断）。こうなったら、ユーザーの力でスマイルビットを動かすべく、ハガキとメールで嘆願するしかない!?　また、移植、Live対応版ならば、発売の可能性があることも判明。可能性は低いと言わざるをえないが、ハガキ、メールで（以下同）。ちなみに、ユーザーからの意見はすべて目をとおしているとのことなので、希望を捨てず、積極的に動いてみてはいかがだろうか。ユーザーからの意見、激励メールは励みになると同時に、モチベーションアップにも効果大とのこと。

　マイクロソフトに対しては、「アメリカで売れているソフトをどんどん出してもいいのに。優秀なプロデューサーつけて。おもしろいソフトいっぱいありますよ。たしかに売れるかどうかわからないですけど、遊ぶソフトの選択肢を増やしてあげてもいいと思う。ファーストパーティとして、がんばってほしい」とエールを贈っていた。同感である。



ユーザーの熱意で スマビを動かせ!!

ドリームキャストで発売された、家庭用ゲーム機初のネットワーク対応リアルタイムアクション野球。根強いファンが多い。川越氏も「これはどこかで復活させますよ。メジャーリーグだってアリだよね」と意気込んでいた。

※5 ハンドレッドソード
ドリームキャストで発売された、家庭用ゲーム機初のネットワーク対応リアルタイムSLG。開発者のこだわりが随所に見られる傑作。最大4人で対戦できるネットワークモードが楽しすぎ（のちにPC版を発売）。練り込まれたシステム、剣と魔法の世界を舞台とした少年少女の成長物語である本編のシナリオ、世界観、キャラクター設定も秀逸。後半、急展開でシナリオが飛んでいる部分が残念だった……。そして「移植をするならば、同じ内容でボイスチャット、そしてシナリオを追加したい」と川越氏。このシナリオは、エンディング直後の話、ゲーム中に語られなかった話、さらにかなり前とかなり後ろを追加したいとのこと（ってことは、かなりはしょっていたのですね……）。本気で移植を激希望。

Pres 『オルタ』ファンにうれしいお知らせ！ 激レアグッズをゲットせよ!!

スマイルビットよりプレゼントをゲット。どれもレアなものばかりで、このチャンスを逃すと後悔するぞ。プレゼントは、①『オルタ』Tシャツ3セット（3名）、②『オルタ』トレーナー（2名）、③北米版『オルタ』特大ポスター（2名）となっている。住所・氏名・年齢・電話番号・スマイルビットへのメッセージを明記し、下記のあて先まで。

あて先
〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「ガンバレ スマイルビット」係

セガスタイル SEGA STYLE

スタイル改め

第4回 これからのセガはどうなる!?

何だかセガにいろいろ動きが出てきた。ボクらのセガはこれからどうなっていくのか？ その新体制に迫ってみたぞ！

セガが新開発体制を発表！

衝撃のドリームキャスト生産中止発表から2年が経過した。ずいぶん昔のようにも感じるが、まだ2年しか経過していないのだ。その後、セガはコンテンツ事業に特化してマルチプラットフォーム戦略を推進し、これがようやく軌道に乗ってきたところで、つぎなるステージに向かうことになる。

去る1月24日、セガの新年賀詞交歓会が始まるまえに、香山哲代表取締役COOから新戦略の発表があった。原点回帰、新開発体制などがそれだ。これらはどういうことなのか。我らのXboxには何らかの影響があるのだろうか？

その1 This is SEGA セガの基本コンセプトを見直す

まずは原点回帰の説明をしよう。これは、セガの社是でもある"創造は生命（いのち）"、"先進技術で時代の先取り"という本来の姿になるというもので、セガ本来の姿とも言える。そのためにはゲームだけにこだわらず、アニメや映画などの映像制作やモバイル、PC、オンラインビジネスなどにも積極的にコンテンツを展開していくという。

そして、下のカコミで説明している5つのキーワードを軸に、これぞセガ（This is SEGA）というものを開発していくことになる。

なかでも注目したいキーワードは"Spectacular"だ。ある意味、もっともセガらしさを出せるものだと思うので、ぜひ我々をもっともっと驚かせるソフトを出してほしい。最近だとゲームセンターで大ヒット中のサッカーゲーム『WCCF』などはまさにオドロキであろう。

Sports	海外で強いセガの「～2K」シリーズを、より強化していく、というもの。次世代プラットフォームも視野に入れていく。
Standard	新作はもちろんだが、"定番"と呼べるものを作り出していく。対戦格闘なら『バーチャファイター』など。
Series	続編に頼るということではなく、より厳選してシリーズを続けるというもの。『ソニック』や『サクラ大戦』など。
Spectacular	"驚き"を提供しつづけていこう、というもの。より挑戦的で刺激的なタイトルを展開していく。
Arcade	相変わらずアーケード部門は好調なセガ。今後もさらに強化して、アーケードシーンを盛り上げてくれるだろう。

その2 セガ本社に編成局を設定 原点回帰のための新体制はこうだ！

そして、新開発体制の発表も公の場で発表された。セガ本社に制作局、編成局、開発統括局、Creative Centerの4局を設置し、前述の"This is SEGA"を目指していくことになる。じつは昨年の秋から少しずつこの体制になっており、すでに具体的に機能しているという。

これらの中で大きなポイントとなるのは、ヒットメーカーの小口社長が中心となっている編成局だろう。いままで以上に開発タイトルを厳選し、確実に売れるタイトルを開発していくことになりそうだ。

こうなると国内向けXboxタイトルはどうなってしまうのか、ユーザーとしては気になるところ。Cool Coolブランド（『レンタヒーローNo.1』など）以外はここ半年以上Xboxの新作が発表されていないだけに、ちょっと寂しいよね。5月のE3で新しい動きがあることに期待！

制作局（鈴木裕）

SEGA-AM2から鈴木裕氏を中心に開発者が数十名移籍してできた、セガ社内のゲーム開発部署。ここでは予算枠などにとらわれず、いままで以上に斬新で驚きに満ちたゲームを制作するために設置された。もしかしてあの超大作シリーズもここで作られるかも？

編成局（小口久雄）

各開発スタジオからあがってきた企画を、予算や内容などあらゆる面からチェック。オーケーならそれをいつ出すかなどを決めて、セガ全体のラインナップを編成し、管理する部署がこの編成局だ。ヒットメーカー社長の小口久雄氏がこれを務める。

開発統括局（中裕司）

品質管理と向上のために設置された部署。ソニックチーム社長の中裕司氏が務めているこの部署では、開発中のタイトルを途中段階でチェックし、もっとこうすればおもしろくなるんじゃないかというアドバイスを行っていく。場合によっては開発中止の判断もある。

Creative Center（名越稔洋）

アミューズメントヴィジョン社長の名越稔洋氏が担当。ミドルウェアやライブラリなどを開発スタジオで共通化し、効率アップ＆コストダウンを図る。よくも悪くも、これまではそれぞれが独自の開発環境で制作してきたが、これらをまとめていくことに。

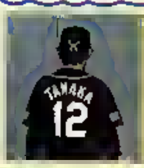
で、セガはどうなっていくの？

去年の秋からすでにこの新体制になっているとはいえ、実際に効果が出てくるのは来年以降の話となるだろう。これによってセガらしいタイトルが生まれてくるものと信じて（もちろんそれがXbox版だとなおうれしい。待っていよう。

……なんてここまで書いたところで、サミーと事業統合が発表された（詳しくは10ページ）。どのように統合されるのかは今後決まっていくようだが、"セガ"ブランドはユーザーに対する認知度も高いので、どういう形にせよ"セガ"という名前は残るのではないかと予想される。それにしてもここにきて、まさかこういう展開になろうとは……。

それでもセガはセガでいてくれるはずだ（意味不明？）。これからも（いろんな意味で）目が離せない！

ようするに広報さんです セガメディアコミュニケーションチーム たなまさのつぶやき



『クレタク3』がアーケード版で稼動。Xbox版で鍛えた腕を見せつけてこよ。

CoolCoolブランドタイトルがまもなく発売となります！ まずは『レンタヒーローNo.1』からです。新たに追加されたバトルモードや、5.1chサラウンドによる臨場感抜群の音声により完全リニューアルして登場しますよ。セガファン以外の方にもぜひ！

おたより待ってます！

このコーナーでは、セガに関するいろんなおたよりを待っている。あのソフトをXboxに移植してくれー、とか何でもオーケー！ 待ってるぞ！

あて先

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「セガスタイル」係まで

CBAS中央管理局 特別分隊月報

C.B.A.S.
Central Bureau of Administrative Services

・『真・女神転生』のサントラが出ます。
・スダマクッションプレゼント！
・金子一馬氏の作品展に行きました。
・今月は東西に変化を見せる池袋にスポットを当てました。

真・女神転生 NINE

開発状況：100%
http://www.atlus.co.jp
©ATLUS 2002
キャラクターデザイン／梅津泰臣

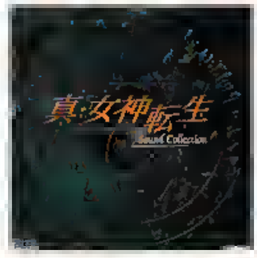
FINAL

分隊長 新たな任務だ！ しっかり汚名返上してしてくれよ！
隊員M もとはといえば、分隊長が『ビーチバレー』をやってたからじゃないですか〜。
分隊長 キミが暴走するから、田部井さんが視察に来たんだろう！
隊員M ぶー。じゃあ、マジメに任務に行ってきますよ！
分隊長 コラ待て！ まさか金子氏にサインもらっちゃえとか思ってないよな？
隊員M とんでもないっす！ あ、ヒーホー！ ツーショット撮って！ 資料だから！
分隊長 資料用なのにＶサインかよ……。って、オイ！
田部井 やっぱり特別分隊は解散したほうがいいみたいですね。
分隊長 たたた、田部井さん！



『真・女神転生サウンドコレクション』リリース決定！

『真・女神転生』シリーズのサウンドが凝縮された、ファン待望のサウンドコレクションが発売される。耳に馴染んだあの曲から、初のCD化となるサウンドまで『真・女神転生』シリーズの歴史を音楽で感じることができるのだ。SME・ビジュアルワークスのゲームミュージックサイト（http://www.sonymusic.co.jp/gamemusic/）で詳細をチェック！



⬅3月5日、3045円（税込）で発売される。なんと2枚組なのだ！

地霊スダマがやって来る！ 一気に3体プレゼント!!



仲魔にしてくださーい！

なんと、スダマがかわいいクッションになったのだ！ スダマを召喚したい人は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して、〒154-8528 エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「スダマ召喚〜!!」係まで送ってくれ！

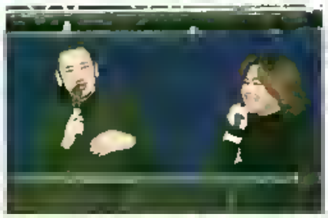
電脳悪魔絵師にタメ息……『金子一馬の世界展Ⅱ』開催

2月8日から11日、東京・池袋サンシャインシティで『金子一馬の世界展Ⅱ』が開催された。2月20日に発売されるPS2版『真・女神転生Ⅲ』を中心に、金子氏の作品を展示したのだ。また、11日に行われたトーク ショー＆サイン会には200人を越える人が訪れて金子氏のトークに聞き入っていたぞ。サインをしながらひとりひとりと言葉を交わす金子さんの姿にファンは大感激だったようだ。

貴重な原画を多数展示



⬆鉛筆で描かれた原画から完成品まで、多くの作品を展示。ファンたちは、一生懸命観ていたのだ。





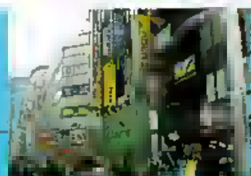
握手会は2時間にも及んだ！

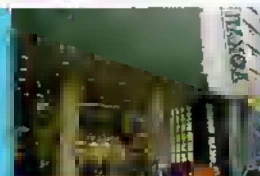


⬆金子氏とアトラス・森田氏のトークに観客も沸く。作品の制作秘話から、『真Ⅲ』の話、プライベートなことにまで話題が広がった。ラストには、岡田耕始氏と漫画家・柴田亜美先生も乱入！

オイシイノマチ 帰りにスイーツ買いたい街 >>
池袋 IKEBUKURO

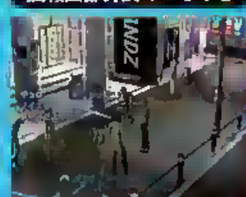
鬼子母神には、いまも鬼がいるの……？





自分の住む多摩区を多魔区と無意識に書くようになってしまった今日このごろ。池袋はすごく“混沌”の匂いがする場所。
街の雰囲気も東と西では違うし、とにかくいろんなもの、いろんな人がいる。新宿よりもなんだか不思議な街です。西武の地下街のスイーツ群はオススメです。パティスリー・クイーンアリスのジェラートは絶品。
そして『真・女神転生』では欠かせないのが、池袋からちょっと離れた雑司が谷にある“鬼子母神”。ソフト開発や発売が決まるとここでお祓い＆祈願をします。ご存じかもしれませんが、“鬼”はツノがないものが正式なんです。

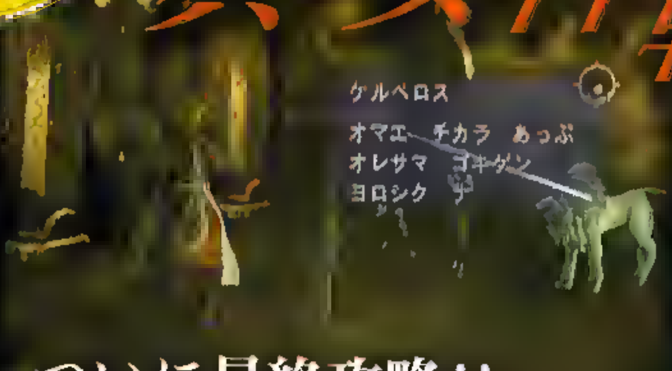
広報田部井氏のつぶやき



どうして「いけふくろう」って言うのでしょうか？ 誰か教えてください。

※前号のポスタープレゼントの当選は、賞品の発送をもって替えさせていただきます。たくさんのご応募、ありがとうございました！

真・女神転生 NINE



RPG	タイトル シン・メガミテンセイ ナイン（スタンドアローン版）
発売元	アトラス
ジャンル	RPG
発売日	発売中（2002年12月5日）
価格	7800円（税別）
開発	アトラス
制作者	プロデューサー：岡田耕始
ブロック数	
システム対応	5.1ch
その他	DXパック同時発売 価格：12800円（税別）／ネットワーク対応版（2003年発売予定）

ついに最終攻略!! キミの迎える終焉は……？

イデアスペースの真の目的が明かされる最終章へ……。9つのマトリクスのいずれに到達するのか、主人公の選んだ行動がいよいよひとつの結末を迎えるのだ。

主人公の属性が分岐し、エンディングへ向かう最終章を攻略

パートナーとともに戦うか、ガイア教徒と戦うかの選択に迫られた第7章のラスト。ここでLAW，CHAOSのどちらかに大きく分岐することになる。8章と9章では、RTSバトルよりもタクティカルバトルが多くなるので、マニュアルでの戦略指示が必須。なるべく魔法攻撃を持つ仲魔、とくに攻撃相性に関係なく攻撃できるメギドを持っている悪魔（アラハバキ、ランダ、ニャルラトホテプ、モト、ゲーテ、ヴィシュヌ、アマテラスなど）を増やして、連携で大ダメージを与えていくと効果的だ。

モードカウンシル

名称	効果	価格
ドラゴンヘルム	物理防御40、物理回避10、魔法防御20、神経に強い、追加魔法ナシ、男性のみ装備可能	3450
パンツァーヘルム	物理防御30、物理回避20、魔法防御20、精神に強い、追加魔法ナシ、女性のみ装備可能	3200
ヤクトヘルム	物理防御40、物理回避15、魔法防御25、神経&精神にやや強い、追加魔法メパトラ、男性のみ装備可能	4125
シュツルムヘルム	物理防御30、物理回避25、魔法防御25、精神&神経にやや強い、追加魔法メパトラ、女性のみ装備可能	3875
ドラゴンメイル	物理防御85、物理回避10、魔法防御40、[illegible]に強い、追加魔法ナシ、男性のみ装備可能	10500
パンツァースーツ	物理防御70、物理回避35、魔法防御30、火炎に強い、追加魔法ナシ、女性のみ装備可能	9500
ヤクトアーマー	物理防御85、物理回避10、魔法防御50、全属性に少し強い、追加魔法ティアラハン、男性のみ装備可能	12500
シュツルムスーツ	物理防御75、物理回避30、魔法防御50、全属性に少し強い、追加魔法ティアラハン、女性のみ装備可能	11700
ドラゴングラブ	物理防御40、物理回避10、魔法防御10、電撃に強い、追加魔法ザンマ、男性のみ装備可能	2700
パンツァフィスト	物理防御30、物理回避20、魔法防御10、[illegible]に強い、追加魔法アギラオ、女性のみ装備可能	2500
ヤクトグラブ	物理防御40、物理回避15、魔法防御15、呪殺、破魔にやや強い、追加魔法ザンダイン、男性のみ装備可能	3000
シュツルムグラブ	物理防御30、物理回避25、魔法防御15、呪殺、破魔にやや強い、追加魔法メギド、女性のみ装備可能	2800
[illegible]	[illegible]	4700
パンツァーレッグ	物理防御40、物理回避20、魔法防御20、氷結に強い、追加魔法ナシ、女性のみ装備可能	4400
ヤクトレッグ	物理防御60、物理回避10、魔法防御30、全属性に少し強い、追加魔法マカジャマ、男性のみ装備可能	6300
シュツルムレッグ	物理防御50、物理回避20、魔法防御30、全属性に少し強い、追加魔法マリンカリン、女性のみ装備可能	5900

アサルトカフェ

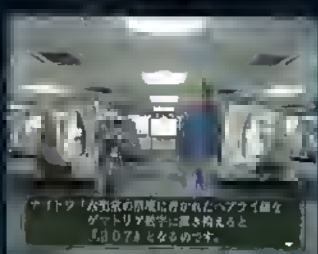
名称	効果	価格
アンスウェラー	攻撃170、命中50、攻撃回数1、斬撃系、[illegible]の追加効果、NEUTRALのみ装備可能	5000
アスカロン	攻撃180、命中60、攻撃回数1、斬撃系、[illegible]の追加効果、LAWのみ装備可能	5400
ガラドボルグ	攻撃170、命中20、攻撃回数1、斬撃系、デスバウンドの追加効果、CHAOSの男性のみ装備可能	4900
[illegible]	攻撃140、命中20、攻撃回数1、斬撃系、二段突きの追加効果	5200
方天画戟	攻撃130、命中10、攻撃回数1、打撃系、薙ぎ払いの追加効果、男性のみ装備可能	5800
[illegible]	攻撃100、命中40、攻撃回数1、打撃系、アイアンテイルの追加効果、女性のみ装備可能	5100
[illegible]	攻撃120、命中60、攻撃回数1、打撃系、突き出しの追加効果、女性のみ装備可能	5900
[illegible]	攻撃120、命中30、攻撃回数1、打撃系、鉄拳パンチの追加効果、男性のみ装備可能	1700
アイアンクロー	攻撃60、命中30、攻撃回数2、打撃系、鉄拳パンチの追加効果、男性のみ装備可能	1900
Cz 75	攻撃100、命中50、攻撃回数1、銃系、ダブルショットの追加効果	3950
44マグナム	攻撃120、命中20、攻撃回数1、銃系、シングルショットの追加効果	3500
DRAGUNOV	攻撃90、命中70、攻撃回数1、銃系、ロングショットの追加効果	5900
M40A1	攻撃80、命中40、攻撃回数2、銃系、ロングショットの追加効果	7000
MSG90	攻撃100、命中70、攻撃回数1、銃系、ロングショットの追加効果	5950
RPK	攻撃90、命中40、攻撃回数1、銃系、ロングショットの追加効果	6000
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SPAS12	攻撃85、命中50、攻撃回数1、銃系、シェルショットの追加効果	5400
ベネリM3	攻撃100、命中00、攻撃回数1、銃系、シェルショットの追加効果	6400

8章 メシア教かガイア教か？ 主人公の住む世界を変える

8章から先、主人公の属性によって活動拠点とパートナーが異なってくる。章の初めからいきなりRTSに突入したり、セーブができないまま連続で戦うことになったりと、先に進むのが少々困難。RTSで複数パーティーを作成するためだけでなく、タクティカルバトルで召喚する予備仲魔を用意するためにも、いままで以上に仲魔の数が必要になってくる。ムリに先に進もうとせず、吉祥寺や上野、六本木の地下街予定地で地道に仲魔を増やしていこう。



↑パートナーとともに歩むと、LAW属性に傾きがち。人類の楽園を創造するために戦う。



↑ガイア教徒の幼なじみに協力するなら、人間の自由を求めて戦うことになる。

Tactical LAW/CHAOSルート
幼なじみとの戦い！

主人公がLAWルートの場合は幼なじみから挑戦状を受け取り，CHAOSルートの場合は腕試しを持ちかけられる。パラキの場合はナビがキングー，スミレの場合はナビがヘカーテとなる。キングーは火炎，氷結，電撃系に強く，ヘカーテは魔法攻撃を反射するので，注意しよう。



↑入手するアイテムは減るが，ナビは無視して幼なじみを集中的に攻撃すべし。

RTS LAW/CHAOSルート
ツヅミの脳内DRIVEにハッキング

パスワードの手がかりを得て，再びツヅミの脳内DRIVEへ。敵はガーディアンエンジェルとツヅミのパーティー。ムドやハマを多用してくるので，呪殺・破魔に強い悪魔を揃えよう。また，トラップが多く瀕死や石化状態になりやすい。ディストーンや反魂香を大量に持って行くこと。



↑仲魔に"魔の目"を装備させ，トラップにかからないようにするのも作戦のひとつ。

RTS　LAW/CHAOSルート
六本木

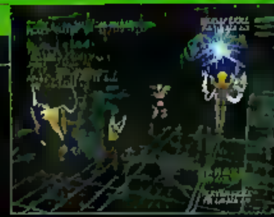
幼なじみと行動をともにすると、六本木の情報屋に会うためにゴミ箱からハッキング。つぎからつぎへと味方DRIVEに敵が侵入してくるため、防衛に力を入れよう。ここもトラップが多い。



←電撃は幼なじみに任せよう。瀕死や石化に要注意。

Tactical　CHAOSルート
ツヅミとの戦い

カオスルートのみ発生する戦闘。アバドンとの戦いで弱っているツヅミに追い討ちをかける。敵パーティーはツヅミとイデアエンジェル3体。さほど苦労せずに倒すことができる。



←呪殺・破魔に弱い仲魔はパーティーから外そう。

RTS　LAW/CHAOSルート
アバドンの体内に潜入

パートナーと行動しているときのみ発生する。"行く"を選択するとすぐにRTSへ。ここは"行かない"を選んでセーブや回復をしよう。4回以内の移動でシブヤに行けばアバドンと戦える。



←ツヅミと協力。電撃でさっさと敵を撃破しよう。

RTS　CHAOSルート
ムピオラ（ミランダ）との戦い

カオスルートのみ発生する戦闘。ネオ・メシアを支持するムピオラ（女性主人公の場合はミランダ）と戦う。ナビのアヌビスは光の裁き、闇の審判を持つので呪殺・破魔に弱い仲魔は避ける。



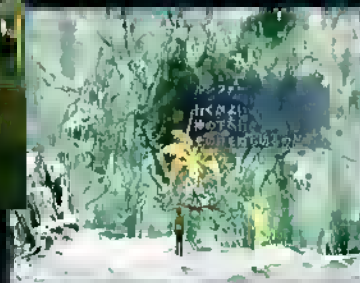
←ムピオラ（ミランダ）を集中的に攻撃しよう。

9章 9つの終焉。主人公が導き出した答えとは？

イデアスペースが作られた真の目的を知り、衝撃の事実を目の当たりにしてしまう主人公たち。いままでLAW、CHAOSのふたつのルートで分岐してきた物語が、最終的には11通りにも分かれることになる（DARK-NEUTRAL、LIGHT-NEUTRALのエンディングが2パターンあるため）。各ルートでは共通している敵も多いが、支援してくれるパーティーなどが異なってくる。また、9章ではRTS戦闘は起こらないので、"編成"でパーティーを解除し、タクティカルバトルですべての仲魔を召喚できるように。

どんな結末が待っているのか……





↑➡いまの世界を受け入れるか、みずから反旗を翻すか……。自分の思うままに行動した結末を、しかと見届けよう。

LIGHT-LAW

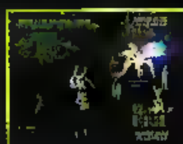
マリアを受け入れ、人が神の手から離れようとするために、天界へ行き戦うことに。悪魔化した幼なじみ、ナイトウ＝ラグエル、シキ＝サリエル、スミレ（バラキ）と戦う。



↑悪魔化した幼なじみ。バラキは物理攻撃、スミレは魔法攻撃を吸収。

LIGHT-NEUTRAL

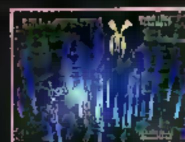
ルシファーの眠る氷柱を破壊せずにマリアと出会い、マリアを受け入れないを選択。ミランダ（ムピオラ）、マリアと戦うことに。最終的にはスミレ（バラキ）とともに天界へ。



↑天界に出現する敵、アダムは物理攻撃を、イブは魔法攻撃を吸収する。

LIGHT-CHAOS

1009内でムピオラ（ミランダ）と戦う。その後、ナイトウ＝ラグエル、パートナー、マリアと戦い、マリアの活動を停止させる。さらに魔界でルシファーを復活、受け入れる。



↑パートナーと戦うことに。ナビのアヌビスは闇の審判を多用してくる。

NEUTRAL-LAW

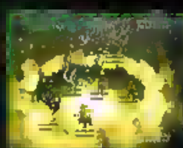
LLでルシファーの氷柱を破壊すると、NLルートに。パートナーと協力し、マリアを受け入れる。マリアを受け入れないと、NNルートに。戦闘が少なく一気に最終戦へ。



↑新たなる神となるマリアとの会話。人類が作った機械が人類を守る。

NEUTRAL-NEUTRAL

パートナーの提案を断り、マリアを受け入れないがために、パートナーとマリアと戦うことになる。その後、花屋の美女の導きで天界へ行き、単身で最終戦に臨む。



↑マリアは体から悪魔を落とす。全体攻撃の魔法で一気に倒そう。

NEUTRAL-CHAOS

CHAOSルートから派生。マリアと戦い、活動を停止させたあとで魔界へ行き、ルシファーを復活させる。ルシファーの導きで天界へ行き、スミレ（バラキ）とともに最終戦へ挑む。



↑復活した魔王・ルシファー。受け入れるか否かを選択することに。

DARK-LAW

マリアを受け入れ、ルシファーの復活を阻止する。3章、7章で戦ったガイア教徒・ハヤシに金を請求され、渡さないと戦うことに。悪魔化した幼なじみと、ラグエルとも戦う。



↑ラグエルは、封魔天弓を多用してくる。投具攻撃に弱い仲魔は避けよう。

DARK-NEUTRAL

マリアもルシファーも受け入れず、パートナー・ミランダ（ムピオラ）とも決別。単身で最後の戦いに挑む。CHAOSルートからの場合は、ルシファー・スミレ（バラキ）とも戦う。



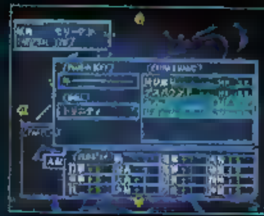
↑回復してくれるスミレ（バラキ）がルシファーにつくので苦戦する。

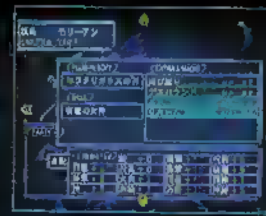
DARK-CHAOS

1009のモニタールーム内で、シキとナイトウのどちらの味方になるかを選択する。しかし、ナイトウの味方についても、シキ戦のあとに本性を現したナイトウ＝ラグエルと戦うことになる。マークシティの屋上では、パートナーと決別し戦闘に。マリアを破壊したあとに魔界へ行き、ルシファーを復活。ルシファーを受け入れて、スミレ（バラキ）と最終戦へ。

バトルに勝つための必須データを一挙公開!!

ゲームも終盤になってくると敵も強くなってくるうえに、連続で戦闘が発生することも多く、仲魔たちがもともと持っているスキルや攻撃技などでは戦いで苦戦することが多くなってくる。主人公のスキルが武器や防具を替えると変化するように、仲魔たちのスキルもプラグインソフトを装備することで替えることができるのだ。また、パーティーに加えている仲魔のメンバーによっては、特殊なスキル効果が得られることも。こういったスキルを効果的に使って、戦いを有利に進めていこう。


←専用のソフトは悪魔の隠れた能力を引き出してくれる。


←モリーアンの能力が隠れスキル"復讐の女神"に変化。

プラグインソフトで隠れた能力を引き出せ！

特殊加工で作成したり、イベントで入手できたりするプラグインソフトには、特定の悪魔専用のものがある。モリーアンに"ワタリガラスの羽"を装備させるとスキルが"復讐の女神"になるというように、スキルが変化するのではなくて隠されたスキルが出現するのだ。ここでは、74個ある専用プラグインソフトのうち、スキルに変化が起こる48個のプラグインソフトを紹介しよう。また、スキルの変化だけでなく、装備することでパラメーターも強化できる。攻撃では優れているのに、防御がいまいち……という仲魔にプラグインソフトを装備させれば、より戦いに役立つ存在になるかもしれない。

名称	専用プラグインソフト	効果
天津神ツクヨミ	白銅鏡	神話でツクヨミが生まれたとされる鏡。スキルが銀の月から白銅月鏡に変化。
天津神タケミカヅチ	布都御魂剣	神武天皇が東征のおりに託された霊剣。スキルがデュエルから天の御座に変化。
女神アマテラス	八咫の鏡	天の岩戸隠れに際し作られた神器。スキルが天の岩戸から天の御柱に変化。
女神アメノウズメ	神楽鈴	澄んだ音色は悪魔を払うとされている鈴。スキルが巫女舞から神楽舞に変化。
女神イザナミ	天之沼矛	日本国土を誕生させた矛。スキルが再生の泉から天御柱に変化。
女神サラスヴァティ	ヴィーナ	古代音楽家がよく使用した古典的楽器。スキルが聖河の浄化からストートラに変化。
女神パラスアテナ	アイギスの盾	メデューサの首が封じ込まれてる盾。スキルが戦乙女の加護からパルテノンに変化。
女神フレイア	鷹の羽衣	鷹に姿を変えられる衣。装備すると、スキルが麗しい月の加護からセイズに変化。
女神ラクシュミ	蓮華の衣	化身である蓮華の衣。装備すると、スキルがチャンチャラーから幸運招福に変化。
霊鳥ガルーダ	ラクタパクシャ	ガルーダの赤い羽根。スキルが身代わりから疾風に変化。
霊鳥フェニックス	香木の枝	再生の炎で使用される薪。スキルが天空の眼界から再生に変化。
魔神バアル	雷光の槍	豊饒と雨風の神というバアルの一面を表す。スキルが大地の祝福から再生に変化。
魔神オーディン	グングニル	すべてのものを貫く神槍。スキルが知恵の泉から万神の将に変化。
魔神ホルス	ウラエウス	失った片目の代わりに埋め込んだ宝石。スキルが天空の眼界から虚空の眼界に変化。
魔神トール	ミョルニル	雷鳴とともにすべてのものを砕く巨大な槌。スキルが武神の加護から戦士の誓約に変化。
魔神インドラ	ヴァジュラ	稲妻の威力をもつ金剛。装備することでスキルがデュエルから天界の将に変化。
魔神トート	呼吸の書	生命の呼吸を死者に与える方法を記した秘密の書。スキルが銀の月の加護から再生に変化。
龍神コアトリクエ	羽毛の玉	太陽神を身ごもらせた五色の羽毛の玉。スキルが狂乱の剣から大地の祝福に変化。
破壊神カルティケーヤ	パラヴァニ	カルティケーヤが乗る孔雀。スキルが武神の加護から天駆の将に変化。
破壊神アレス	青銅の兜	ローマ帝国の兵士が常用した兜。スキルが狂乱の剣から武神の加護に変化。
破壊神インドラジット	二つ名	雷神を倒した際に受けた称号。装備することでデュエルが万神の将に変化。
破壊神クシナダヒメ	湯津爪櫛	災禍除の守り櫛。装備するとスキルが巫女舞から神楽舞に変化。
地母神カーリー	生首の首飾り	倒した敵の生首で作った首飾り。スキルが狂乱の剣から復讐の女神に変化。
地母神アナト	角の弓	角をねじって作った弓。装備することで、スキルが戦乙女の加護から復讐の女神に変化。
地母神アルテミス	銀の弓	好んで用いた銀の武具のひとつ。スキルが銀の月の加護から復讐の女神に変化。
国津神スサノオ	十拳剣	ヤマタノオロチを退治した霊剣。スキルが狂乱の剣から万神の将に変化。
国津神タケミナカタ	千引石	黄泉路を塞いだ巨大な岩。スキルがデュアルから国譲りに変化。
国津神スクナヒコナ	天之羅摩船	ガガイモの実で作った船。出雲国造りで使用した。スキルが浄化の泉から[illegible]に変化。
妖獣ハヌマーン	ラーマの指輪	英雄ラーマに託された指輪。スキルが幻化から神速に変化。
妖獣ガネーシャ	ムシカ	ガネーシャが乗る小さな鼠。スキルがゲートキーパーから幸運招福に変化。
妖獣ヴァルキリー	黄金の指輪	富と不幸を呼び込む黄金の指輪。スキルが戦乙女の加護から復讐の女神に変化。
妖獣クー・フーリン	ゲイボルグ	スカアハから授かった魔槍。スキルが武神の加護から戦士の誓約に変化。
妖獣アプサラス	飛天衣	天女が着る羽衣。装備することで、スキルがストートラから幻化に変化。
地霊ドワーフ	スミスハンマー	優れた鍛冶屋が持つ道具。装備すると、スキルが[illegible]から幸運招福に変化。
妖精ジャックランタン	ランタンハット	ジャックランタン愛用の帽子。スキルがブービートラップから道化に変化。
妖精ジャックフロスト	フロストブーツ	ジャックフロスト愛用のブーツ。スキルがブービートラップから疾駆に変化。
英雄ヨシツネ	薄緑	源氏の重宝とされている刀。装備すると、スキルが跳躍から天狗の将に変化。
英雄ジャンヌ	ジャンヌ旗	ジャンヌが戦いのときに掲げていた旗。スキルが聖宮の祝福から聖女の魂に変化。
邪神ニャルラトホテプ	トラペゾヘドロン	すべての空間と時間に通じる窓と言われる[illegible]。スキルが混沌の壁から空間転移に変化。
邪神テスカトリポカ	黒曜石の鏡	失った左足の代わりにあてがった鏡。スキルが武神の加護から戦士の誓約に変化。
邪神バフォメット	深淵の偶像	ある騎士団が崇拝したといわれる偶像。スキルが守護の壁からワルプルギスの夜に変化。
凶鳥フレスベルク	ベズルフェルニル	フレスベルクの眉間にとまっている鷹。スキルが天空の眼界から虚空の眼界に変化。
凶鳥フリアイ	黄金の翼	復讐の女神の象徴である黄金製の翼。スキルが闇の眼界から復讐の女神に変化。
死神セト	太陽の船	昼は天空を、夜は地下を航行する船。スキルが疫風から空間転移に変化。
妖獣フェンリル	グレイプニル	魔狼を拘束するために作られた魔法の紐。スキルが狂乱の剣から魔狼の牙に変化。
魔王スルト	レーヴァテイン	太陽よりも強い輝きを放つ炎の剣。スキルが混沌の壁から万神の将に変化。
魔王モロク	真鍮の炉	生け贄を投げ込む真鍮でできた炉。スキルがクリードからサクリファイスに変化。
魔王ルキフグス	グラングリモア	[illegible]。スキルが[illegible]からパンデモニウムに変化。

仲魔の連携プレイを利用しろ！

パーティーに召喚している仲魔が、特定の組み合わせになっている場合に限り、タクティカルやRTSでの戦いで特殊な効果が得られるスキルが発生するのだ。だいたい神話上で夫婦だったり、同志だったりする悪魔を組み合わせれば、何らかの効果が得られることが多い。ここでは、その組み合わせスキルを紹介。主人公の戦いをサポートしてくれる、心強いスキルばかり。ぜひ活用してほしい。

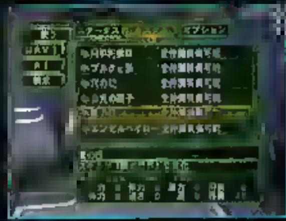

↑魔神バアルの妹であり、妻である地母神アナトを召喚。リーダーの戦闘不能を一度だけ回復できる"再生"のスキルが発生する。

組み合わせ仲魔	発生スキル
オモイカネ×タジカラオ×アメノウズメ	天の岩戸
ガルーダ×ジャターユ	ガルトマーン
セイオウボ×ビャッコ	長寿の仙桃
シヴァ×パールヴァティ	サードアイ
ヴィシュヌ×サラスバティ	破邪の浄化
シヴァ×ガンガー	破邪の浄化
ホルス×イシス×トート	再生
バアル×アナト	再生
トート×アヌビス	死者の裁き
ヘカーテ×エンプーサ	死者の裁き
スザク×セイリュウ×ビャッコ×ゲンブ	四神相応
ヴィシュヌ×ガルーダ	疾風
アエロー×ケライノー×オキュペテー	疾風
ガンガー×パールバティ	浄化の泉
プリンシパリティ×アークエンジェル×エンジェル	浄化の泉
ホウオウ×セイリュウ×キリン×ゲンブ	四霊獣の加護
フレミーズ×アクアンズ×エアロス×アーシーズ	精霊の加護
スカアハ×クーフーリン	跳躍
ジャックランタン×ジャックフロスト	デビルバスターバスター(D.B.B)
ドミニオン×ヴァーチャー×パワー	天界の門
タケミカヅチ×ヒノカグツチ	転生
ティターン×サイクロプス×ヘカトンケイル	天翔の将
ナーガラジャ×ナーガ	ナーガローカ
シヴァ×ナンディ	ナタラージャ
アマテラス×ツクヨミ	日月遊返
ガンダルヴァ×アプサラス×キンナリー	バラタナティヤム
イフリート×ジン	マイントラップ
ティターニア×オベロン	真夏の夜の夢
シヴァ×カーリー	マハーカーラ
スサノオ×オオナムチ	冥神の門
オオナムチ×スクナヒコ	国魂の加護
イリラ×アスミ	国魂の加護
ヴィシュヌ×アナンタ	無限の天蓋
オーディン×スレイプニル	冥界渡り
スレイプニル×ヴァルキリー	冥界渡り
ロキ×スレイプニル	冥界渡り
インドラ×アプサラス	勇者の魂
オーディン×ヴァルキリー	勇者の魂
フレイア×ヴァルキリー	勇者の魂
イザナミ×ヒノカグツチ	黄泉下り
ホルス×ハトホル	ラーの天眼
スルト×ロキ×フェンリル	ラグナロク
オーディン×フレイア	ルーンの加護
ベリス、デカラビア、フォルネウス、エリゴール、ゴモリーのうち2体以上	レメゲトン
パールヴァティ×ガネーシャ	ロイヤルガード
ヤクシャ×ヤクシニー	ロイヤルガード
ヘル×ガルム	ロイヤルガード
ケルベロス×オルトロス	ロイヤルガード
ヴィシュヌ×ラクシュミ	ローカマーター

スキルの効果を有効に使え!!

仲魔たちが通常持っているスキルでも，バトルで役に立つものが多い。逆に，知らないでそのまま使っていると"狂乱の闇"や"安息の闇"のように敵，味方に関係なく受けるダメージが1.5倍になってしまったり，"トリニティ"のように双方の戦闘用スキルがすべて無効になってしまったりと，あまりありがたくないスキルも存在する。これらのスキルを持つ仲魔がパーティーにいる場合は，プラグインソフトを使って活用できるスキルに変化させてしまうことをオススメする。ここでは，RTSバトルやタクティカルバトルで有効なスキルを表にした。仲魔がどんなスキルを持っているのか，調べてみよう。

活用しないともったいない!




⬆➡回復効果を持つ"祝福"系のスキルやRTSでの構築速度や移動速度が速くなるスキルを活用しよう。

RTS Battle RTSバトル＆移動時

RTSフィールドで有効なスキル。トラップや生産エリアを構築できる基本的なスキルから，移動速度や構築速度を変化させるスキル，移動しながら回復効果が得られるスキル，敵に発見されにくくなるスキルなど多岐にわたる。さまざまなスキルを使って，RTSでの戦いをうまく切り抜けよう。

名称	効果
回復の泉	1カウント毎にエリアに侵入した味方パーティー全員のHPを回復。LV1は25%，LV2は50%，LV3は75%，LV4は100%
生産の社	1カウント毎にマグネタイトを生産する。エリアのレベルが，LV1だと8，LV2だと16，LV3だと32，LV4だと64ずつ
再生の泉	1カウント毎にエリアに侵入した味方全員のHP，MP，死亡，状態異常を回復。LV1は25%，LV2は50%，LV3は75%，LV4は100%
知恵の泉	1カウント毎にエリアに侵入した味方全員のMP回復。LV1は25%，LV2は50%，LV3は75%，LV4は100%
浄化の泉	1カウント毎にエリアに侵入した味方全員の治療ができる。LV1では麻痺，LV2では+毒，LV3では+石化，LV4では瀕死(HP50%で回復)
衰運の社	1カウント毎に敵のマグネタイトを消費させる。LV1では6，LV2では12，LV3では24，LV4では48ずつ
盗運の社	1カウント毎に敵のマグネタイトを奪う。LV1では6，LV2では12，LV3では24，LV4では48ずつ
ピットトラップ	エリアに侵入した敵パーティー全員のHPを減殺。LV1は10%，LV2は20%，LV3は30%，LV4は40%
ワーピートラップ	エリアに侵入した敵パーティー全員のMPを減殺。LV1は10%，LV2は20%，LV3は30%，LV4は40%
マイントラップ	エリアに侵入した敵パーティー全員のHPとMPを減殺。LV1は10%，LV2は20%，LV3は30%，LV4は40%
ウイルストラップ	エリアに侵入した敵パーティー全員の状態異常誘発。LV1は麻痺，LV2は+毒，LV3は+石化，LV4は+瀕死(確率)，すべて30%でセービング
ハニートラップ	エリアに侵入した敵パーティーの移動速度を一定時間減速。エリアのLVによって減速時間は変動する。
バインドトラップ	エリアに侵入した敵パーティーの移動を停止する。エリアのLVによって停止時間は変動する。
サードアイ	コマンド，コントロールエリアを除き，行動中フロア内の全エリアをプレーンエリア化する
四神相応	6カウントのあいだ，エリアにつながっているすべてのパス(経路)を消去
遁甲の仙術	12カウントのあいだ，エリアにつながっているすべてのパス(経路)を消去
縮地法	任意にエリア間のパスを作成できる。作成時間は構築速度の1/16
宮神の門	任意にエリア間のパスを作成できる。作成時間は構築速度の1/8
天界の門	上の階層に昇るパスを作成。作成時間は構築速度に依存
冥府の門	下の階層に降りられるパスを作成。作成時間は構築速度に依存
跳躍	任意にエリアにパスを無視して移動できる。通常移動速度の1/2
空間転移	任意にエリアにパスを無視して移動できる。通常移動と同じ速度
ラビットホール	下の階層にランダムで落ちる
昇天	ひとつ上の階層に昇れる。出現まで120+通常移動時間が必要
失墜	ひとつ下の階層に降りられる。出現まで120+通常移動時間が必要
冥界渡り	ひとつ下の階層に移動時間なしで降りられるが，3カウントのあいだ移動が不可能に。移動不能時間はスキル発動後よりカウントされる
黄泉下り	最下層まで移動時間なしで降りられるが，代わりにイザナミが死亡状態に
隠化	相手からの現在のパーティー認識が，LV-1に
幻化	相手からの現在のパーティー認識が，LV-2に
透化	相手からの現在のパーティー認識がLV-3に
下り闇	相手からの現在のパーティー認識が，LV-1に，周辺にも影響小
無明の闇	相手からの現在のパーティー認識が，LV-2に，周辺にも影響中
混沌の闇	相手からの現在のパーティー認識が，LV-3に，周辺にも影響大
マハーカーラ	相手からの現在のパーティー認識が，LV-3に，影響は同階層すべて
〇の結界	近接範囲の迷宮構造を明確化。明確化された範囲の相手は認識LV2，近隣したら認識LV3，範囲内であれば，トラップの認識も可能
〇の結界	中距離範囲の迷宮構造を明確化。明確化された範囲の相手は認識LV2，近接+近距離の範囲は認識LV3，範囲内であれば，トラップの認識も可能
天空の結界	遠距離範囲の迷宮構造を明確化。明確化された範囲の相手は認識LV2，近接+中距離の範囲は認識LV3，範囲内であれば，トラップの認識も可能
虚空の結界	同階層は全部明確化し，明確化された範囲の相手は認識LV3，また，同フロアのトラップエリアをすべて認識
ラーの天眼	同階層は全部明確化し，明確化された範囲の相手は認識LV3，また，すべてのフロアのトラップエリアを認識
天使の祝福	1カウント毎にパーティー全員のHPが1/20自動回復する
妖精の祝福	1カウント毎にパーティー全員のMPが1/20自動回復する
大地の祝福	1カウント毎にパーティー全員のHPが1/5自動回復する
聖霊の祝福	1カウント毎にパーティー全員のMPが1/5自動回復する
ローカマーター	1カウント毎にパーティー全員のHPが1/2全快する
サンクトゥス	1カウント毎にパーティー全員のMPが1/2全快する
聖母の浄化	規定カウント経過すると異常状態が自然治癒する。瀕死は16カウント，石化は8カウント，毒は4カウント，麻痺は2カウント
邪神の浄化	規定カウント経過すると異常状態が自然治癒する。瀕死は8カウント，石化は4カウント，毒は2カウント，麻痺は1カウント
天邪鬼	規定カウント経過すると異常状態が自然治癒する(死亡も含む)。死亡は8カウント，瀕死は4カウント，石化は2カウント，毒は1カウント，麻痺は1カウント
キャンセラー	トラップエリアに侵入した際，未発見トラップでも100%発動しない
ディスアーミング	トラップエリアに侵入した際，未発見トラップでも100%解除される
ガードドッグ	敵にどんな状態でエンカウントしても，先制されない
ガルトマーン	飛行移動中にエンカウントしても，通常移動と同じ扱いになる
ナーガローカ	潜行移動中でも通常移動速度と同じになる
疾風	移動速度が通常の1.5倍になる
疾駆	移動速度が通常の2倍になる
ストートラ	コマンドエリア，コントロールエリアを除いて，構築速度が通常の1.5倍になる

名称	効果
パラタナティヤム	コマンドエリア，コントロールエリアを除いて，構築速度が通常の2倍になる
ナタラージャ	コマンドエリア，コントロールエリアを除いて，構築する時間が必要なくなる(構築速度が最大になる)
天女舞	修復，構築速度が通常の1.5倍になる
神楽舞	修復，構築速度が通常の2倍になる
天の岩戸	どんなエリアでも修復，構築する時間が必要なくなる(修復速度が最大になる)
五穀豊穣	味方生産エリアの効果を1.5倍にする
豊穣	味方生産エリアの効果を2倍にする
不毛の地	敵方すべての生産エリアの効果を1/2倍にする

Tactical Battle タクティカルバトル時

RTSや街中，イベントでのタクティカルバトルで有効なスキル。パーティーを保護してくれるものから，特殊な条件下で攻撃力が増加するスキル，戦闘開始時に特定の攻撃補助魔法を自動的に発動するスキルなどがある。いろいろと研究して，自分の戦いかたに合ったスキルを利用していこう。

名称	効果
狂乱の闇	敵，味方パーティーとも，受ける物理攻撃のダメージが1.5倍になる
安息の闇	敵，味方パーティーとも，受ける物理攻撃のダメージが0.5倍になる
狂気の闇	敵，味方パーティーとも，受ける魔法攻撃のダメージが1.5倍になる
静寂の闇	敵，味方パーティーとも，受ける魔法攻撃のダメージが0.5倍になる
鬼神の加護	ターン開始時に1回だけ，マハタルカジャを自動発動。(魔法LVは，タウン内戦闘時はLV1，RTS時はエリアLVと同じ)
戦乙女の加護	ターン開始時に1回だけ，マハラクカジャを自動発動。(魔法LVは，タウン内戦闘時はLV1，RTS時はエリアLVと同じ)
黒い月の加護	ターン開始時に1回だけ，マハマカカジャを自動発動。(魔法LVは，タウン内戦闘時はLV1，RTS時はエリアLVと同じ)
銀の月の加護	ターン開始時に1回だけ，マハサマカジャを自動発動。(魔法LVは，タウン内戦闘時はLV1，RTS時はエリアLVと同じ)
精霊の加護	ターン開始時に1回だけ，炎の壁，水の壁，水晶の壁，鋼鉄の壁をLV1で同時に自動発動
四聖獣の加護	ターン開始時に1回だけ，結界をLV1で自動発動
ルーンの加護	ターン開始時に1回だけ，光の壁をLV1で自動発動
呪術の加護	ターン開始時に1回だけ，闇の壁をLV1で自動発動
パルテノン	ターン開始時に1回だけ，マハラクカジャ，マハサマカジャを自動発動。魔法レベルはパーティーのLAW属性ユニット数に準ずる
天の岩座	ターン開始時に1回だけ，マハラクカジャ，マハサマカジャを自動発動。魔法レベルは増援を含んだ敵と味方のLAW属性ユニット数に準ずる
レメゲトン	ターン開始時に1回だけ，マハタルカジャ，マハマカカジャを自動発動。魔法LVはパーティーの味方の堕天使の数に準ずる
パンデモニウム	ターン開始時に1回だけ，マハタルカジャ，マハマカカジャを自動発動。魔法LVは増援を含んだ敵と味方のCHAOS属性ユニット数に準ずる
天軍の剣	増援を含んだ味方ユニット数が多いほど，相手に与える物理攻撃ダメージが大きくなる
万神の剣	増援を含んだ味方ユニット数が多いほど，相手に与える魔法攻撃ダメージが大きくなる
勇者の魂	増援を含んだ味方ユニットの瀕死者と死亡者が多いほど，相手に与える物理攻撃ダメージが大きくなる
賢者の魂	増援を含んだ味方ユニットの瀕死者と死亡者が多いほど，相手に与える魔法攻撃ダメージが大きくなる
戦士の誇り	ターン数により，味方パーティーの物理，魔法攻撃力が変動する
勝利の女神	ターン数により，味方パーティーの物理，魔法攻撃力が変動する
サクリファイス	最初の3ターンのみ，味方の物理，魔法攻撃力が2倍になる。但し，3ターン経過後，味方のパーティーリーダーが瀕死状態になる
セイズ	カジャの効果持続ターン数が2倍になる(カジャのLV×2)
ゲートキーパー	戦闘エリアで，敵味方ともに双方の増援パーティーが行動できなくなる
ロイヤルガード	敵のパーティーが行動不能になる
チャンチャラー	規定ターン数が3から8のあいだでランダムに設定される
時防ぎ	規定ターン数が+2になる
時戻み	規定ターン数が-2になる
デュエル	ターン制限がなくなり，どちらかのパーティーリーダーが倒れるまで戦闘が行われる
日月逆転	物理フェイズ，魔法フェイズの流れが逆になる
ワルプルギスの夜	敵味方ともに，多段物理攻撃が一切発生しなくなる
ラグナロク	敵味方ともに，多段魔法攻撃が一切発生しなくなる
トリニティ	敵味方ともに，戦闘用スキルが全て無効になる
初心者	敵味方ともに，戦闘アビリティスキルがレベル1になる
グリード	相手のみ有効な戦闘スキル効果を自分のパーティーにも有効にする
真夏の夜の夢	敵味方ともに，有効な戦闘スキル効果を自分のパーティーに対し無効にする
審判の日	最初の3ターンだけ，敵味方パーティーが行動不能に(増援も含む)
裁判官	判定時判定では負けなくなる(必ず勝利に)
O.B.B	タクティカル戦闘中は，敵味方パーティの主人公キャラが行動不能に
転生	1回の戦闘で一度だけ，パーティーリーダーが瀕死状態から自動完全回復。その後，味方パーティー内の誰かが瀕死状態になる
再生	1回の戦闘で一度だけ，パーティーリーダーが瀕死状態から自動完全回復する
死者の私語	味方パーティーの中で戦闘中に瀕死状態になったものは，50%の確率で自動完全回復，回復できなかったものは死亡状態となる
アヴァターラ	1回の戦闘につき，10回までヴィシュヌが瀕死状態から自動完全回復する
守護の天蓋	パーティーリーダーが受けたダメージを味方パーティー全員で分散
身代わり	パーティーリーダーの受けた攻撃をスキル所持者が身代わりですべて受ける

BLiNX THE TIME SWEEPER™
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	3Dアクション
発売日	発売中(2002年12月12日)	価格	6800円(税別)
開発	アートゥーン	制作者	プロデューサー:山崎剛紀、ディレクター:大島直人
ブロック数	20ブロック	システム対応	5.1ch HDTV
その他			

いよいよ最終ラウンド突入！ お役立ち情報も総まとめ！



て入手するための基本ルートだ。

超難関のラウンド8をマップつきで徹底攻略！

ラウンド8 フューチャーファイア

溶岩や熱鉄板など、触れるだけで一発ミスのトラップ群。縦・横に回転する不安定な歯車の足場。そして、ファイヤードラゴンをはじめとする最強クラスのモンスターたち。すべての面で最高の難度を誇るラウンド8では、使用可能数に限りのある時間操作をどの場面で使い、どの場面で温存しながら進んでいくかがカギになる。ゲーム序盤の簡単なラウンドで時間操作のストックを補充しておくといった下準備も重要になるぞ。



←難度は高いが、時間操作なしでも進める場所は多数。



←フリーズ掃除機を買っておけば戦闘はかなりラクに。

ラウンド8 セカンドプレイのチェックポイント

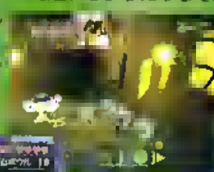
ラウンド8で入手できるメダルは全9個。アクションのテクニックさえあれば、時間操作と併用してすべてのメダルを回収できる。なお、ステージのあちこちで吹き上がっている炎の壁は、TS-2000"F"ホットショットの掃除機で吸い取ると通れるようになるぞ。

序盤に戻って時間操作のストック拡大・補充を！



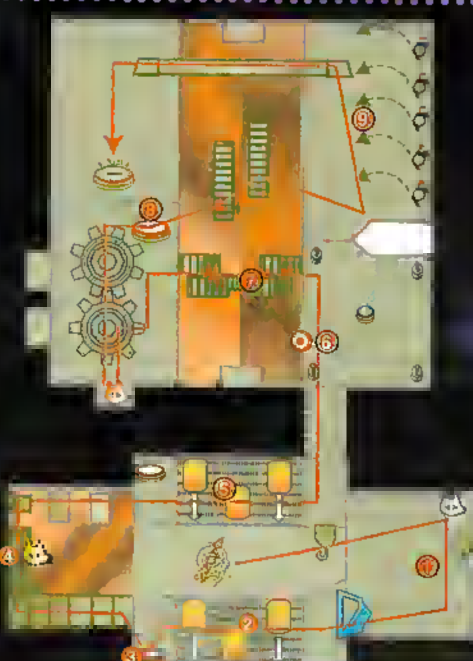
↑このような炎はホットショット掃除機で吸い取ることができる。メダルの入手がラクになったり、近道のルートが開けたりするぞ。





←↑全ショップのタイムボウルを買い、1－1などで一時停止の使用数を補充しておこう。

STAGE ステージ 1



マップDATA
- ①モンスタールーム
- ②熱鉄板
- ③プッシングスイッチを押す（④が出現）
- ④溶岩に隠れた通路
- ⑤熱鉄板
- ⑥シュートスイッチを押す（⑦が作動）
- ⑦回転歯車
- ⑧プッシングスイッチを押す（全トラップが一時停止）
- ⑨爆弾フロア

危険なポイントは一時停止で突破！

スタート直後の滑車は掃除機で吸い込むとぶら下がることができる。熱鉄板が流れてくる2ヵ所の通路は、慣れれば時間操作なしでも通過が可能だ。最難関となる中盤の電撃フロアでは、いかに、部屋に入るまえにモンスターを倒してしまえるかが攻略のポイント。ここで時間がかかってしまうとゴール寸前で時間切れになってしまうので、急いで！



↑電撃フロアでは最初にタイフォンを倒してしまいたい。部屋に1歩だけ踏み込み、右を狙うのだ。



➡爆弾フロアでは手前から2体の敵を倒し、そのあと一時停止で通過。



⬅続いて通路からジャンゴレムを倒し、最後にトゲタマと戦うのだ。

ヒミツのメダル

スタート直後に滑車で滑っていくと、途中の足場に銀メダルが置かれている。入手するのは非常に簡単なハズ。	溶岩の下の通路にある。⑥のスイッチを押して溶岩を下げた状態で、一時停止やスローを使うと入手がラクに。	大きなふたつの歯車が回転している部屋。その壁のくぼみの中、タルの陰にある。歯車を足場にして上ろう。

スタートゲート　ゴールゲート　ワンウェイドア　モンスタードア　タムタムスイッチ　プッシングスイッチ　シュートスイッチ　ベルトコンベア　宝箱　回転歯車(横回転)　回転歯車(縦回転)



ステージ2

大量の敵を手早く片づけていこう！

スタートしたら、トゲダマに近づかずに（反応させずに）奥のタイフォンをさきに倒してしまおう。敵の数が多いため、このステージも時間切れになりやすい。モンスタールームや最後の電撃フロアでは、録画を使って戦闘時間を短縮するのも有効だぞ。移動鉄板や巨大歯車では惜しまずに一時停止やスローを使い、一発で確実に通過していくように！


↑巨大時計の短針に乗ったら、移動中は動かずにいよう。長針をやり過ごせるぞ。


←大歯車は回転を止めて通過。録画などでスイッチを押し続けておく手も。


↑電撃フロアではトラゴンの炎に警戒しつつ、手前の木の上から攻撃だ。

マップDATA
1. モンスタールーム
2. タムタムスイッチを押す（4が出現）
3. 移動鉄板
4. プッシングスイッチを押す（全トラップが一時停止）
5. プッシングスイッチを押す（全トラップが一時停止）

ヒミツのメダル

スタート地点の上の炎の中。ホットショット掃除機が必要だが、リトライ直後の無敵を使って強引に取ることも可。

巨大時計の手前。正面の回転歯車を一時停止で固定し、近づいて吸い取ろう。ホットショットがあれば、なお簡単。

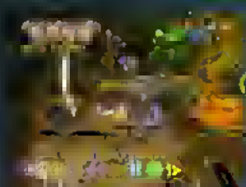
巨大時計の短針に乗って1周すると発見できる。取ったあと下に落ちないように、一時停止やスローで確実に！

ステージ3

最後に使う録画の準備も忘れずに！

最初の爆弾フロアは一時停止で通過。途中の2体の敵は、反対側に渡ってから倒そう。刃の振り子フロアではトゲダマを1体ずつ誘い出し、個別に倒していくのが突破のコツ。4の回転歯車は地味に難所なので、一時停止で確実にしよう。最後のギッタン通路では録画が不可欠。分身を使ってシーソー上の足場を往復させておき、それに乗って渡るのだ。


←一時停止中は爆風に触れても大丈夫。敵を攻撃しつつ、反対側へ。


←振り子間のスペースにトゲダマを1匹ずつ誘い出して戦っていこう。


↑録画中に足場を引き寄せ、再び戻しておく。再生されたら飛び乗ろう。



ヒミツのメダル

1階の回転刃の上。一時停止かスローを使えばゲットは確実だが、がんばれば通常のジャンプのみでも入手可能。

4の縦歯車の軸の上に置いてある。足場となる軸は細く回転しているので、一時停止してから掃除機で吸い取ろう。

2階の回転刃の上。こちらは通常ジャンプのみで取るのは困難。一時停止かスローを使ってから取りに行こう。

マップDATA
1. 爆弾フロア
2. プッシングスイッチを押す（全トラップが一時停止）
3. 回転歯車
4. プッシングスイッチを押す（全トラップが一時停止）
5. ギッタン通路

全ショップ商品リスト

各ラウンドにあるショップの取扱い商品を全紹介。買い逃しているものがないか、これでチェックしておこう。

◇ラウンド1

リトライハート	200G
リトライボウル	1000G
タイムボウル	300G
TS-1000	500G
TS-4000スター	2000G
ブルーセット	5000G
レッドセット	5000G

◇ラウンド2

リトライハート	200G
リトライボウル	1000G
タイムボウル	3000
TS-1000	500G
TS-4000スター	2000G
爆弾	300G
オレンジセット	7500G

◇ラウンド3

リトライハート	2000
リトライボウル	1000G
タイムボウル	300G
リージキパック	1500G
TS-1000	500G
TS-2000"D"アラジン	3000G
TS-4000スター	2000G
TS-4000スパイラル	2000G
爆弾	000G
サバクセット	10000G

◇ラウンド4

リトライハート	200G
リトライボウル	1000G
タイムボウル	300G
TS-1000	500G
TS-2000"F"ホットショット	3000G
TS-4000スター	2000G
TS-4000ジャガー	2000G
TS-16000	4000G
爆弾	300G
爆弾（大）	500G
ゼブラセット	30000G

◇ラウンド5

リトライハート	200G
リトライボウル	1000G
タイムボウル	300G
TS-1000	500G
TS-2000"D"アラジン	3000G
TS-4000スター	2000G
TS-4000スカル	2000G
爆弾	300G
爆弾（大）	500G

◇ラウンド6

リトライハート	200G
リトライボウル	1000G
タイムボウル	3000
TS-1000	500G
TS-2000"F"ホットショット	3000G
TS-2000"D"フリーズ	3000G
TS-4000スター	20000
TS-16000	4000G
爆弾	300G
爆弾（大）	500G
とげボール	400G
イエローセット	10000G

◇ラウンド7

リトライハート	200G
タイムボウル	300G
TS-2000"F"ホットショット	3000G
TS-16000	4000G
TS-16000"S"	4000G
爆弾	300G
爆弾（大）	500G
とげボール	400G
グリーンセット	7500G
サンタセット	10000G

◇ラウンド8

リトライハート	200G
TS-1000	500G
TS-2000"D"アラジン	3000G
TS-2000"F"ホットショット	3000G
TS-2000"D"フリーズ	3000G
TS-4000スター	2000G
TS-18000	4000G
爆弾	300G
爆弾（大）	500G
とげボール	400G
アーミーセット	7500G
ブラックセット	30000G

◇ラウンド9

リトライハート	200G
TS-1000	500G
TS-4000スター	2000G
TS-15000	4000G
TS-X7レジェンド	80000G
爆弾	300G
爆弾（大）	500G
とげボール	400G
ブライトセット	00000G

爆弾　鉄板　巨大時計　ギッタン通路　タムタム爆弾　振り子刃　ビリビリ(誘導弾)　ビリビリ(本体)　落とし穴　移動鉄板　溶岩　ファイアーボール　通せんぼの袋　回転刃

ラウンド8

BOSS ジャイアンスト

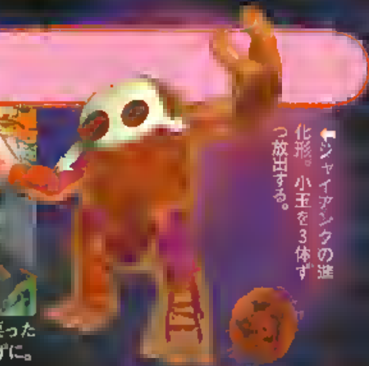
HP 8

早めに小玉を倒して長期戦を回避！

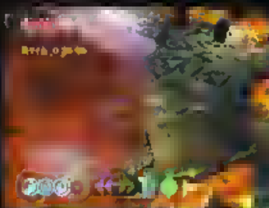
ボスが回転体当たりをしてきたときは、必ず床の回転と同じ方向に走らないとかわせないので注意。体当たりを何度か避けると人型に戻るので、そのときを逃さず攻撃しよう。小玉が画面に出現したら、時間操作を使うなどとして早めにすべて倒す。以降、小玉が画面に残っているとボスが人型に戻らないぞ。ボスのHPが高いため、かなりの長期戦になる。倒せないときは、ショップでとげボールを買ってから挑むのも奥の手だ。



↑ダメージを与えられるのは人型に戻ったときだけ。スキを見て弾の準備も忘れずに。



↑ジャイアンツクの進化形。小玉を3体ずつ放出する。



↑回転体当たりは、床の回転方向に大きく走って避けていく。



↓人型の本体にダメージを与えると、小玉が3体出現するぞ。



↑時間操作を使い、まとめて小玉を倒してしまうと効率がいい。



↓足場が危険な場合、近くのガラクタは動かずに吸い込もう。



↑後半は床に段差や落とし穴が発生。落ちないよう慎重に！

ラウンド9 クロノポリス

最終ラウンドはボス戦のみの特殊構成。過去に倒した4体のボスと続けて戦い、すべて勝ち抜くと最後のショップに強制イン。そのあと、真の最終ボスが登場するという流れになっている。4連戦中は、ボスとボスの合間にラウンドを出てハートや時間操作を回復することができないため、それらをいかに補充しつつ、後半戦まで持ち越すように戦うかがカギになる。序盤戦で消耗してた場合は、ポーズの"やりなおす"を選び、ボス単位で再戦するようにしよう。

ラウンド9 進行チャート

VS.ヤギタマⅡ
↓
VS.アイスモーラー
↓
VS.ケローゴンⅡ
↓
VS.ジャイアンスト
↓
ショップIN
↓
VS.クロノホーン



←最後のショップでは、忘れずにハートを満タンに！

ポイント1 ボス・ラッシュ4連戦！ POINT 1

VS.ヤギタマⅡ



←ノーダメージ&ノー時間操作で倒したいところ。着地点を予測しよう。

VS.アイスモーラー



←パイプの上に立って誘いながら戦う。とにかくハートの温存を第一に。

VS.ケローゴンⅡ



←この戦いは回復戦。まとめてクリスタルを取り、確実に2個ずつ補充を。

VS.ジャイアンスト



←このあとショップに入れるので温存は不要。全力で戦って倒すのだ！

ラウンド9

BOSS クロノホーン

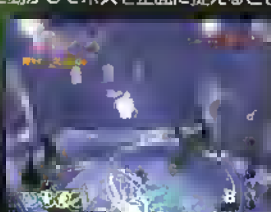
HP 8

最初にすべての時間操作を奪われ、逆にボスが時間操作を使ってくる。

手を水平に伸ばすと発動の前兆なので、タイミングよくジャンプするなどして連撃攻撃に備えよう。かわせないときは、こちらも時間操作を使えば効果を相殺できる。死角に回り込まれないよう、つねに視点を動かしてボスを正面に捉えること！



時間操作能力を持つ最後の敵。鎧をはぎ取ると、鮮やかな本体が露出する。



←発動の瞬間を見切れば、動けなくても回避は可能。

ポイント2 形態によって弱点が変化！ POINT 2

第1形態



↑爆弾放出中の穴が弱点。赤く光っているあいだにジャンプして爆弾を当てよう。

第2形態



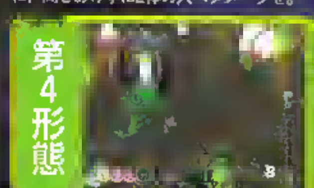
↑分身中は2体同時攻撃が必要。爆弾放出中に、間をあけずに2体の穴へダメージを。

第3形態



↑5つの時間操作そのものが攻撃ダメージとなる。事前に集めておくようにしよう。

第4形態



↑高速で突進してくる本体をギリギリでかわし、ふり向きざまに爆弾を当てよう！

とことん遊び尽くすためのお役立ち情報！

●ランクSを獲得するコツ

ステージクリアー時のランク評価は、"クリアタイム"の速さで決まる。速いほどランクが高くなり、S～Dの5段階で評価される仕組みだ。速いタイムを出すポイントは"録画・再生"と"早送り"、このふたつの時間操作の使いかたにある。できるだけ録画中に敵を倒してしまい、再生が始まったらひたすらゴールを目指して前進。それに早送りを使った高速移動を加え、徹底的にタイムを削っていくのだ。



←移動だけの場所では早送りでタイムを短縮！


←録画中に付近の戦闘を済ませておいて……。


←再生が始まったら、さっさと先を急ごう！

●ヒミツのメダルのごほうび

メダルの数は全80個。規定の個数を集めるたびに、下の表にあるさまざまなごほうびがもらえる。ちなみに全部集めると、すべての特殊機能を備えた"究極掃除機"がラウンド9のショップで購入可能になるぞ！


←最終的にはコレクション画面もこんなに小さく。


←ブリギャラリーより。貴重なCGイラストだ。


➡こちらはレアギャラリーより。この絵は……。

枚数	ごほうびタイトル（内容）
10	タムタムバランス（タムタム団ムービー1）
20	タムタムピラミッド（タムタム団ムービー2）
40	オヤブンオモイ…（タムタム団ムービー3）
44	タムタムなんとか（タムタム団ムービー4）
49	タムタムオーギ（タムタム団ムービー5）
54	わりと重いな…（タムタム団ムービー6）
64	ブリギャラリー（ブリンクスギャラリー）
69	エネギャラ（エネミーギャラリー）
74	ワーギャラ（ワールドギャラリー）
77	ブリミックス（サウンドクリップ）
79	レアギャラリー（プレミアムギャラリー）
80	キューキョクソージキ！（究極掃除機が購入可能に）

●お金の上手なかせぎかた

一時停止をたっぷり用意してラウンド2―ステージ3などのスロットへ（道中の敵はすべて倒しておくこと）。①"G"を一時停止で固定してからスイッチを押す。②お金を回収したら、スロットが止まっているあいだにゴール前の敵を倒しておく。③再び回り出したら、制限時間いっぱい①～②をくり返し、最後にゴールへ。うまくやれば、これだけで1500～2000Gは楽勝！


←Gが右半分だけ見える状態で一時停止するのがコツ。
➡少し離れて待てば、より確実に全部のお金を回収可能。

●時間操作のフシギ現象！

時間操作のお役立ち技をふたつほど。何か時間操作をした直後に"巻戻し"を使うと、その効果を倍増できる。また、録画中に掃除機からガラクタを出し、それを再生時に吸い込めば、数を2倍にできるぞ。

① 巻戻し で効果2倍!?



←一時停止の効果が切れた直後に巻戻しで……。



←さらに10秒間、一時停止！ 何倍でも可能だ。

② 録画・再生 でガラクタが2倍に!?


←録画中にガラクタをはき出しておくと……。


←再生されたものが再び取れるため総数は倍に！

●ウェアチェンジで気分転換！

ブリンクスが着替えられるウェアセットは、最初に着ている"ブルー"を入れて全11着。左の方法でお金をかせいで、いろんなファッションにトライしてみよう！



ブライト
←耳としっぽにつけたジュエルがキラキラな感じ。

サバク
←アラジン掃除機と合わせたいデザート仕様。

オレンジ
←胸の星マークがワンポイント。明るい配色は夏向き？

レッド
↗落ち着いた赤色。どんな掃除機にも合いそう。

イエロー
➡真っ赤なゴーグルと左耳のピアスがクール。

ゼブラ
➡体はしましま。耳としっぽにはアクセサリー。

グリーン
↑ほっぺたのばんそうこうがヤンチャな感じ。

アーミー
←しましまの迷彩パンツが兵隊っぽいのだ。

サンタ
←夢いっぱいのサンタルック。あったかそう。

ブラック
↑耳にあけたピアス穴と腕輪。ヘビメタ風！

激闘を制して——頂点を目指せ!!

格闘超人 Kakuto Chojin

ブーストを使用した空中コンボが熱い『格闘超人』の対CPU戦を基本から完全フォロー！　これを熟読すれば、隠し要素もバッチリと出現させられるぞ!!

タイトル	カクトウチョウジン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	新次元格闘
発売日	1月16日発売	価格	6800円（税別）
開発	ドリームパブリッシング	制作者	ディレクター：石井精一
ブロック数	7ブロック	システム対応	5.1ch / HDTV / 1〜4人
その他	ファイティングスティックEX対応		

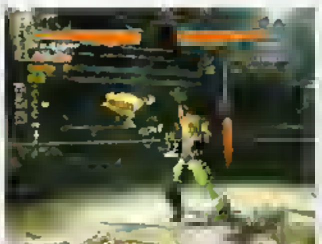
STORY MODEを極めて完全制覇せよ!

各キャラクターのCHOJINクラス（階級）と、ラスボス・デイヴァの使用条件ともなるシングルプレイでのSTORY MODEのクリアー。序盤のステージであれば、CPUの反応が鈍くてガードも甘く、適当に技をくり出しているだけでも十分勝てる。しかし、CPUの反応がよくなる中～終盤になると、こちらの行動に対して瞬時に反応するため、対戦時のような二択の読み合いも一切通用しない。

そこで今号の攻略記事は、CPUの反応アルゴリズムを逆手に取った、対CPU戦における攻略パターンの作成方法を詳しく解説！　これらを参考に、プラクティスモードで自分の使用キャラクターの攻略パターンを作成＆練習すれば、ノーコンティニュークリアーも楽勝!!　全キャラクターのCHOJINクラスを出したなら、さらにパターンを極めてタイムアタックに挑戦してみよう。



⬆STORY MODEをクリアーすることで、隠し要素のCHOJINクラスなどが出現。



⬆ダメージ量などが画面表示されるプラクティスモードで攻略パターンを考えよう。

攻略パターンの組み合わせ

対CPU戦の攻略パターンを作成する上で、押さえておきたいポイントは大きく分けてふたつある。

まず、ひとつ目の重要なポイントは、安定したダメージ効率のよい攻撃手段を確保すること。空中コンボやガード不能技が代表的な攻撃手段となるが、各キャラクターごとに有効な技の違いがあるので、要チェック。ヒットしやすい中段技の連繋も見つけておきたい。

ふたつ目のポイントとしては、同じことをくり返すのではなく、攻略パターンをいくつか組み合わせて利用すること。基本となるパターンをピックアップしておくので、これらを組み合わせて理想的なパターンを考えてみよう。



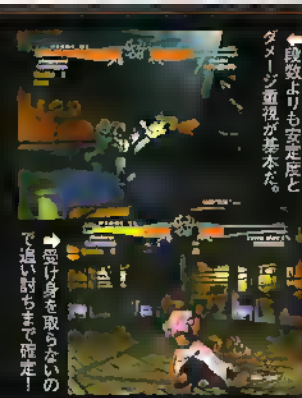
⬆空中コンボはもちろん、ガード不能技やヒットしやすい連繋技などにも違いがある。



⬆無理に空中コンボだけを狙わずに、相手キャラや状況に合わせたパターンを使おう。

CheckPoint1 空中コンボ

もっとも基本となるダメージ源だが、無理に難易度の高い空中コンボを狙う必要はない。それよりはミスなく、確実にダメージを取れる空中コンボを優先するほうがオススメだ。また、CPUは受け身を取らないので、空中コンボ後にバウンドコンボで追い討ちが入るのも重要なポイント。連続ヒットする連繋技もあるので要チェック！



⬅段数よりも安定度とダメージ重視が基本だ。

➡受け身を取らないので追い討ちまで確定！

CheckPoint2 ガード不能技

単発技の中では、もっともダメージ効率の高いガード不能属性を持つ必殺技。これらの中で対CPU戦に有効なのは、中段判定のガード不能技だ。具体的な狙いどころとなるのは、ダウンを奪ったあとの起き上がり際。壁際へ追い込んでからタイミングよく出すと、バックダッシュで回避しようとするので確実にヒットさせられるぞ。



⬅相手を壁際に追い込んだ状況であれば……

➡中段のガード不能技が確実にヒットするぞ。

CheckPoint3 投げ技

キャラクターに関係なく、ここいちばんのダメージ源として頼りになる投げ技。CPU側の攻撃をガードorヒット後の反撃技として狙っていくのがセオリー。ただし、投げ技の中には演出時間が長くて、タイムアタックに向かない技もあるので要注意。また、投げ技後にお互いの位置が入れ替わってしまう技もあるのでチェックしよう。



⬅浮かせ技や投げ技を反撃技に使っていく。

➡演出の長さとダメージ効率を考えること。

対CPU戦における基本事項を総チェック!!

STORY MODEでは、自分が操作するプレイヤーキャラ以外の11人(デイヴァのみ、同キャラ戦あり)を勝ち抜き、最終ボス・デイヴァを倒すことでゲームクリアー。CPUの出現テーブルについては、各キャラごとに決まった順番で固定されているが、いずれのクラスが出現するかはランダム抽選で決定されていく。

これらのCPUキャラをひとりずつ勝ち抜くごとに、その難易度は段階的にアップしていくわけだが、なかでもプレイヤーの攻撃に対する反応は注意が必要。ラスボスに近くなるとガードが極端に固くなり、ほとんど単発の上・下段攻撃はヒットしないと考えていい。逆に中段攻撃に対しては、ガードorノーガード以外の反応を見せないため、しゃがみステップ中Mなどの浮かせ技が狙い目となるが、ラウンド開始直後はスペシャルゲージがないことを忘れずに。

また、CPUはダウン時の受け身や投げ抜け、避けといったような一連の回避方法を原則的に使ってこないこともあわせて覚えておきたい。



↑CPUキャラが出現する順番は、各キャラごとに決まっているので変化はしない。


↑投げ技に反応して回避することはあるが、決まってしまえば抜けられることはない。

リングアウトでタイム短縮!?



STEP1 リング際へ追い込む

ロキシーとヴィットリアのステージであれば、一気にリングアウトで勝敗を決することも可能。具体的なやりかたとしては、空中コンボや吹き飛ばし属性を持つ技で、壁のないリング際まで相手を追いつめていく。

STEP2 浮かせ技を入れる

相手を追いつめたら、リング際に対して垂直な位置から浮かせ技をヒットさせる。ここで位置がずれているとリングアウトさせられないので、さきにダウンを奪うなどして、お互いの位置関係を調整しておく。





STEP3 コンボで押し出す

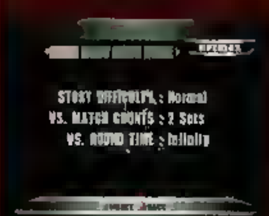
浮かせ技がヒットしたら、あとは空中コンボをヒットさせてリングの外へ押し出せばオーケー。ただし、軸がずれやすい技や吹き飛ばし技などをヒットさせると、逆にリングへ引き戻してしまうこともあるぞ!

コイツに要注意!
対CPU戦ポイント攻略

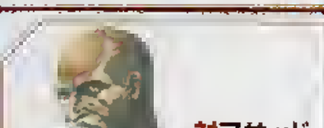
ここでは、ほかのキャラとは違ったキャラ特性を持った特殊なキャラをピックアップして、その基本となる攻略パターンをレクチャー! どのキャラも専用の攻略パターンを組まないと、倒すことすら厳しい難敵ばかり。タイムアタックをするうえでの壁ともなるので、注意ポイントと対処方法をしっかりと頭に入れて、安定度の高い攻略パターンを考えていきたい。

ゲームの難易度

オプションで難易度の設定も可能。EASY~EXTREMEまでの5段階から選んでいけるぞ。



↑NORMALをプレイしてみて、自分にあった難易度を選んでいくといい。



対アサッド
VS Asad

ノー[illegible]状態で中段キック系攻撃を無効化!? [illegible]キャラ[illegible]を[illegible]チェックし[illegible]

アサッド戦で注意しておきたいのは、どちらのクラスにも完備されたノーガード状態で発動する中段キック系の返し技。中段キック系の浮かせ技しか持たないキャラの場合、攻撃ガード後の反撃以外で空中コンボを狙わないほうが無難と言える。中段キックを使わずに、投げ技やガード不能技を使った専用の攻略パターンを考えていきたい。


↑反撃以外でキック系の浮かせ技を狙うのは、かなりのバクチ行為と言えるが……。



対クラッシャー・ラミレズ
VS Crusher Ramirez

[illegible]をヒットさせても浮か[illegible]、ダメージ効率の高い技[illegible]活用するべし

タフネスボディと呼ばれる特殊なキャラ特性を持つラミレズは、特定の技がカウンターヒットしなければ、ダウンさせられない。これは浮かせ技に関しても同様の扱いとなるため、空中コンボ狙いのパターンは無意味。序盤に出現する場合はダメージ効率の高い打撃技を、終盤に出現するなら投げ技を主体にしたパターンを狙っていこう。


↑後半戦に出てくる場合は、攻撃をガード[illegible]ら反撃に投げ技を狙うのが無難。



対デイヴァ
VS Daeva

いかにして浮かせ技をヒットさせるかが課題。主要技を覚えて、確実に反撃を[illegible]ていきたい。

上記2キャラのようなキャラ特性こそ持っていないが、鉄壁のガードを誇るデイヴァ。反撃以外での投げ技は、回避or反撃されてしまうので厳禁。とりあえず立ちガードで様子を見ながら、ガード後に浮かせ技を狙っていくのがセオリーとなる。浮かせ技の出が遅いキャラは、主要な連続技を覚えてカウンターを狙っていくと[illegible]


↑クラスによって主要技が[illegible]くる[illegible]しっかりと見極め[illegible]撃[illegible]れてい[illegible]

FATAL FRAME 零 SPECIAL EDITION

第三夜までの攻略チャートと入手可能なアイテムを公開！

霊との戦いで深紅を有利にする、回復アイテムやフィルムの入手場所と、ラスト手前となる第三夜までの攻略チャートを氷室邸見取り図とともに掲載する！

タイトル	フェイタル フレーム ゼロ スペシャルエディション		
発売元	テクモ	ジャンル	ホラーアクションアドベンチャー
発売日	発売中（2月6日）	価格	6800円（税別）
開発	テクモ	制作者	
ブロック数	5ブロック以上	システム対応	
その他			

戦いも謎解きもすべてのカギは射影機が握っている！

無数の怨霊が住みつく氷室邸の探索でポイントとなるのは、霊を写し封印する力をもつカメラ"射影機"の使いかただ。このアイテムは主人公を襲う怨霊を封印するときに使うのはもちろん、怪しい場所をフィルムに収めることにより、そのポイントの仕掛けを解くカギとなる場所を写してくれるのだ。なお、三七式以降のフィルムは数に限りがあるため、移動時はセーブポイントで無限に補充できる十四式フィルムを装てんしておき、怨霊が現れたときのみ封印力の高いフィルムを使うようにしたい。

戦闘

ダメージは、ファインダーに相手をとらえると溜まる"霊力"の量などで決まる。このとき中心に相手をすえると、チャージ時間短縮&ダメージアップの効果がある。



無理に霊力を溜めず相手のパワーを削ろう

←相手も狙いをかわしてくるので、狭い場所ではこまめに撮影すること。

謎解き

フィラメントが青く反応する場所には、何らかの仕掛けがある。とくに、射影機のキャプチャーサークルが青く反応する場所は撮影すると仕掛けのヒントが写ることが。



怪しい物を見つけたらまずは射影機を向けろ

←封印された扉のほか、射影機でヒントが写る場所は、随所に存在する。

第三夜までに入手可能な消費アイテム一覧

各章で手に入る回復アイテムやフィルム、霊石の場所を表にまとめた。アイテムは章が終わるごとにリセットさるので、取り忘れのないように。

章	[illegible]	アイテム名	場所
序章	玄関	一四式フィルム	階段の裏
第一夜	玄関	万葉丸	階段の裏
	玄関	万葉丸	玄関扉横の地面
	[illegible]の間	一四式フィルム	1F奥の低い棚の中
	囲炉裏の間	一四式フィルム	壊れた階段の下
	囲炉裏の[illegible]	万葉丸	2階、壊れた階段の上
	囲炉裏の[illegible]	万葉丸	[illegible]
	[illegible]の間	万葉丸	入り口前
	ともしびの廊下	万葉丸	廊下奥の置かれた[illegible]
	[illegible]の間	三[illegible]フィルム	囲炉裏の[illegible]
	上座敷	[illegible]	机の下[illegible]
	上座敷	万葉丸	月見台側の障子の前
	月見台	万葉丸	[illegible]、半[illegible]壊れている
	[illegible]の間	一四式フィルム	花がおいてある棚の中
	[illegible]	[illegible]フィルム	部屋奥の鏡の下
	大広間	[illegible]	奥の廊下への扉前
	回廊	三七式フィルム	2階の押入れの中
	書庫	万葉丸	2階ロウソクの[illegible]
	[illegible]	御神水	入り口横の壁の上の箱の中
	[illegible]	霊石	[illegible]の箱の中
	[illegible]	万葉丸	棚の中
	[illegible]	[illegible]フィルム	2階の右の低い箱の後ろ
	[illegible]	三七式フィルム	右の棚の箱の中
	[illegible]	霊石	2階の奥
	[illegible]	霊石	1階右の高い書棚の引出し
	[illegible]いの間	三七式フィルム	入り口横の行き止まり
	呪いの間	霊石	部屋奥の棚の上
	荒れ果てた[illegible]	万葉丸	セーブポイント横
	桜のある中庭	霊石	[illegible]の階段の裏
	桜のある中庭	霊石	[illegible]
	和人形[illegible]	霊石	[illegible]
	[illegible]	霊石	入り口前の上の箱の中
	逢魔ヶ淵	三七式フィルム	[illegible]の行き止まり
	逢魔ヶ淵	霊石	壊れた[illegible]
	井戸のある裏庭	霊石	セーブポイント前
	井戸のある裏庭	霊石	井戸の後ろ
	いけす	万葉丸	2本目の[illegible]床
	深き森の参道	霊石	神社前
	深き森の参道	三七式フィルム	神社前
第二夜	[illegible]の部屋	霊石	[illegible]
	和人形の部屋	一四式フィルム	[illegible]の棚の上
	和人形の部屋	万葉丸	隠し扉[illegible]の上の[illegible]
	和人形の部屋	御神水	中庭への扉前の棚の上の人形の[illegible]
	桜のある中庭	三七式フィルム	渡廊への[illegible]
	桜のある中庭	霊石	[illegible]の縁の下
	呪いの間	三七式フィルム	入り口横の行き止まり
	渡り廊下	霊石	廊下の奥の柱の根元、穴の中
	荒れ果てた部屋	万葉丸	部屋の角
	[illegible]	霊石	入り口横の穴の前
	階段廊下	三七式フィルム	いけすへの[illegible]
	逢魔ヶ淵	御神水	ひとつ目の浮島の上
	逢魔ヶ淵	霊石	石積みの塔の後ろ側
	逢魔ヶ[illegible]	[illegible]	井戸側の水辺の奥
	[illegible]の間	霊石	[illegible]の石[illegible]
	控えの間	霊石	奥の低い棚の中
	上座敷	霊石	つぼの下
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	霊石	[illegible]の下
	[illegible]	三七式フィルム	2階押入れの中
	回廊	霊石	1階廊下の隙間の中
	[illegible]	霊石	[illegible]の中
	[illegible]	霊石	[illegible]
	[illegible]	一四式フィルム	[illegible]の低い[illegible]の中
	大広間	万葉丸	2ブロック目の[illegible]
	大広間	一四式フィルム	3[illegible]ロック目の[illegible]の下
	[illegible]	七四式フィルム	[illegible]り口横の[illegible]
	両殿を囲む回廊	霊石	石碑の後ろ側
	両殿を囲む回廊	霊石	セーブポイント[illegible]
	両殿を囲む回廊	万葉丸	廊下の角
	玄関	万葉丸	玄関[illegible]した[illegible]
	[illegible]	一四式フィルム	部屋の[illegible]
	ともしびの廊下	三七式フィルム	[illegible]廊下側の[illegible]
	[illegible]しの部屋	霊石	[illegible]
	[illegible]し通路	[illegible]	廊下の奥
	[illegible]し通路	三七式フィルム	廊下の角
	[illegible]	七四式フィルム	[illegible]がいた[illegible]れの中
	[illegible]	霊石	入り口[illegible]の上
	いけす	万葉丸	2本目の[illegible]
	いけす	三七式フィルム	入り口横
	井戸のある裏庭	御神水	参道への扉に続く道の中間にあるお墓の[illegible]
	深き森の参道	霊石	神社前
	深き森の参道	三七式フィルム	[illegible]
第三夜	禁忌の地下道	霊石	ひとつ目の鳥居とふたつ目の鳥居の[illegible]
	禁忌の地下道	万葉丸	[illegible]のわき
	禁忌の地下道	霊石	[illegible]のわき
	穴の口	[illegible]四式フィルム	[illegible]
	渡り廊下	霊石	廊下の奥の柱の根元、穴の中
	呪いの間	万葉丸	入り口横の[illegible]き止まり
	回廊	霊石	1階廊下の[illegible]の中
	[illegible]	霊石	[illegible]
	[illegible]	霊石	部屋中央の[illegible]
	[illegible]	[illegible]	入り口横の棚の上の[illegible]の中
	[illegible]	万葉丸	[illegible]し扉の先の箱の中
	大広間	一四式フィルム	2[illegible]ロッ[illegible]目の[illegible]
	大広間	七四式フィルム	奥の廊下側の[illegible]
	大広間	御神水	奥の廊下側の[illegible]
	囲炉裏の間	霊石	囲炉裏の中
	囲炉裏の間	三七式フィルム	[illegible]上の[illegible]の中
	[illegible]	霊石	[illegible]
	[illegible]	万葉丸	奥の角
	[illegible]の廊下	霊石	壊れた[illegible]の破片の中
	[illegible]	万葉丸	[illegible]の後ろ
	[illegible]	三七式フィルム	[illegible]
	[illegible]の部屋	御神水	[illegible]
	[illegible]の部屋	三七式フィルム	[illegible]
	[illegible]しの[illegible]	七四式フィルム	[illegible]
	[illegible]	霊石	机の下
	上座敷	霊石	火鉢の中
	[illegible]	霊石	[illegible]
	桜のある中庭	霊石	[illegible]
	いけす	三七式フィルム	入り口側の[illegible]
	深き森の参道	霊石	神社前
	深き森の参道	[illegible]フィルム	神社前

クライマックス直前の第三夜までをチャートで攻略!

ここからは、最終夜を除く本編すべてを攻略していく。霊力ポイントは、範囲>最大値>速度の優先順で射影機の強化にあてるといいだろう。"攻略手順"のチャートに色付きで表記されている箇所は、怨霊との戦闘がある。なお、怨霊はこれ以外のポイントにも出現する場合があるほか、同じ場所に長くいると現れることがあるので、つねに心の準備をしておくように。

回復アイテムを温存しよう

回復アイテムの数が限られているため、第三夜までアイテムを乱用するのは禁物だ。

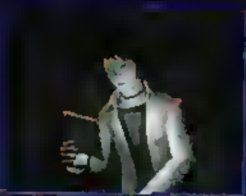


←体力が0になると最大値まで回復する"鏡石"が頼み。

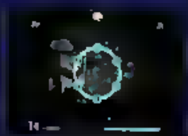


序章〜氷室邸〜

深紅の兄・真冬が主人公だが、ここで入手した霊力ポイントは次章に持ちこされるので浮遊霊などを逃がさないように。出現する怨霊で射影機を使った戦いになれておきたいところだ。



←玄関から囲炉裏の間2Fでノートを拾い、縄の廊下へ戻ればクリアーだ。

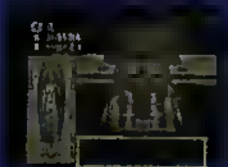


←囲炉裏の間で出現する怨霊は、距離を保ちながら霊力を溜めれば簡単に倒せる。

no.	場所	行動
1	玄関	縄の廊下へ移動
2	囲炉裏の[illegible]F	ノートを入[illegible]「[illegible]られた霊」を封印
3	縄の廊下	縄の垂れ下がる場所でイベントを見る

第一夜〜裂き縄〜

編集者、助手、作家と、真冬が捜していたはずの人々が怨霊となって登場。彼らはいずれも動いてこちらの狙いを外そうとしてくるため、霊力溜めにこだわらず、ほどほどのところでシャッターを切ること。鳴神神社の扉のパズルは、手持ちの刻石が入る場所ができるようほかの石を動かそう。



←鳴神神社内の、欠けた仏像を置くパズルは、血の跡を人型に見たてて、欠けている部分の一致する仏像をマス目の上に置いていけばいい。

no.	場所	行動
1	玄関	縄の廊下へ移動
2	縄の廊下	射影機を入手
3	囲炉裏の間　2F	扉を調べる
4	囲炉裏の間　1F	[illegible]扉を調べて撮影し、もう一度調べる
5	[illegible]の間	[illegible]れからテープレコーダーを入手
6	着物の間	「編集者の霊」を封印し調査を撮影
7	仏[illegible]の間	「編集者の霊」を封印
8	囲炉裏の間　1F	骨子[illegible]から赤い手[illegible]を入手
9	着物の間	[illegible]に赤い[illegible]を使い「編集者の[illegible]」を封印
10	囲炉裏の間　2F	扉を開けて上座敷へ移動
11	上座敷	回廊　1Fへ移動
12	回廊　1F	「[illegible]の[illegible]い[illegible]の霊」を封印
13	弔いの間	封印扉を撮影
14	回廊　1F	文字盤を操作(正解は[illegible])する
15	蔵　1F	「[illegible]へ[illegible]う女」を撮影して封印を解く
16	桜のある中庭	封印扉をふたつ撮影
17	[illegible]か[illegible]	「[illegible]こまれた女」を撮影し封印を解く
18	和人形の間	「[illegible]から見る[illegible]」を撮影し封印を解く
19	和人形の間	「[illegible]はう少女の霊」を封印
20	[illegible]のある中庭	「首が折れた女の霊」を封印
21	階段廊下　1F	ライターを入手
22	浄[illegible]が[illegible]	[illegible]に火を灯し玄武の[illegible]を入手
23	いけすの部屋	「[illegible]手の霊」を封印
24	いけすの部屋	[illegible]盤を操作(正解は[illegible])する
25	井戸のある中庭	「[illegible]霊」を封印
26	[illegible]の参道	[illegible]のパズルを解いて鳴神神社へ
27	鳴神神社	台座を調べ「[illegible]の霊」を封印
28	[illegible]の参道	[illegible]の[illegible]から[illegible]の欠けた仏像を入手
29	鳴神神社	台座を調べ5つの仏像を正しい[illegible]に配置
30	鳴神神社	「[illegible]」に触れる

第二夜へ

第二夜〜鬼遊び〜

この章では、何度も遭遇する"目を隠された霊"との戦いがポイント。一定ダメージを受けると深紅の背後に出現するので、目の前から消えたらファインダー画面から移動画面に切り替えて撮影ポジションを確保しよう。また、囲炉裏の間の"隠れる子供の霊"は、カベを背にしていれば攻撃を受けない。へたに動き回らずチャンスを待て!

no.	場所	行動
1	和人形の間	[illegible]
2	[illegible]のある[illegible]	「目を[illegible]さ[illegible]た[illegible]」を[illegible]
3	階段廊下　1F	「手の長い男の[illegible]」を封印
4	階段廊下　1F	いけすの[illegible]への扉を撮影
5	階段廊下　1F	[illegible]の中の[illegible]を撮影し[illegible]印を解く
6	いけすの部屋	文字盤を操作[illegible]する
[illegible]	井[illegible]のある[illegible]	井[illegible]を調べ「井戸の少女[illegible]」を[illegible]
8	井戸のある[illegible]	[illegible]色の刻石を入手
9	[illegible]　1F	「目を隠された[illegible]」を封印
10	[illegible]	[illegible]から[illegible]の刻石を入手
11	荒れ果てた部屋	[illegible]のパズルを解いて渡り廊[illegible]へ
12	渡り廊下	[illegible]のパズルを解いて鬼の口へ
13	鬼の口	[illegible]を撮影したあと「目を隠された霊」を封印
14	弔いの間	[illegible]台の赤いろうそくだけに火をつける
15	弔いの[illegible]	「目を[illegible]れた[illegible]」を封印
16	和人形の間	「[illegible]はう少女の霊」を封印
17	和人形の間	[illegible]に鬼遊びの掛け軸を使い[illegible]の間へ
18	囲炉裏の間	「隠れる子供の霊」を封印
19	囲炉裏の間　2F	扉を[illegible]する
20	縄の廊下	「見下ろす[illegible]」を撮影し封印を解く
21	囲炉裏の間　2F	扉を開け上座敷へ
22	回廊　[illegible]F	「目を隠された[illegible]」を[illegible]し扉を撮影
23	回廊　1F	「[illegible]に隠れる少女」を撮影し封印を解く
24	琴の部屋	掛け軸を調べ[illegible]の鍵を入手
25	[illegible]	[illegible]の[illegible]を開けて[illegible]の断片を入手
26	中庭を[illegible]月見台	イベントムービーを見て桜のある中庭へ移動
27	桜のある中庭	アルバムを[illegible]し「[illegible]る女の霊」を封印
28	和人形の間	[illegible]の[illegible]人形を[illegible]の人形[illegible]に戻す
29	玄関	怒りの面を使い[illegible]し通路へ
30	隠し通路	怒りの面と喜びの面を入[illegible]しみの部屋へ
31	面の部屋	哀しみの面を調べ「目を隠された霊」を封[illegible]
32	面の部屋	哀しみの面を使い[illegible]を[illegible]へ
33	[illegible]を囲む回廊	[illegible]の刻石を入手しパズルを解いて仏間へ
34	[illegible]間	[illegible]の面を入手し「民俗学者の霊」を封印
35	面の部屋	中央の柱に4つの面を掛ける
36	目隠しの間	目隠しの[illegible]を入手
37	鬼の口　1F	「民俗学者の霊1」を[illegible]
38	鬼の口　[illegible]下	[illegible]掛けを調べ「目を隠された霊」を封印
39	鬼の口　地下	[illegible]掛けに目隠しの面を使い[illegible]の地下道へ
40	[illegible]の地下道	[illegible]へ[illegible]みイベントが発生後「[illegible]」に触れる

第三夜へ

第三夜〜禍刻〜

ここからは強力な怨霊との戦いがメインとなる。出現する怨霊の数に比べ、入手できる"鏡石"が少ないので、ここまで温存してきた回復アイテムを駆使して戦おう。このあとも話は続くので、厳しいようなら章の最初からやり直すことも頭に入れておくこと。月読堂の内部にある4つの台座の梵字は、4人の"首無し神官の霊"を封印することによって動かせるようになる。ちなみに、台座の写真を撮影した際に写りこむ場所にいる"首無し神官の霊"を封印すると、そこで押すべき字が写る。



←"首無し神官の霊"はいずれも高い攻撃力を誇る。とくに"鏡石"を持っていないときは、深紅の体力をつねに高い値で維持する必要がある。

no.	場所	行動
1	鬼の口　地下	[illegible]の地下道へ移動
[illegible]	[illegible]の地下道	「[illegible]で[illegible]れた人々」を封印し[illegible]まで進む
3	渡り廊下	「浮かび上がる[illegible]の霊」を封印
4	[illegible]れ果てた部屋	弔いの間への扉を撮影
6	[illegible]てた部屋	「[illegible]になった女」を撮影し封印を解く
[illegible]	弔いの間	[illegible]へ移動
7	仏間	式神と[illegible]の掛け方に関す[illegible]古文書を入手
8	仏間	古文書どおりに式神を掛けて[illegible]色の刻石を入手
9	仏間	「氷室家[illegible]の霊」を封印
10	桜のある中庭	扉のパズルを解いて月読堂へ
11	月読堂	[illegible]の断片を入手し4つの台座を撮影
12	桜のあ[illegible]	石碑に[illegible]づき「首無し神官の霊」を封印
13	遠[illegible]が[illegible]	[illegible]に近づき「首無し神官の霊」を封印
14	[illegible]を囲む回廊	石碑に近づき「首無し神官の霊」を封印
15	いけすの部屋	「髪の長い女の霊」を封印
16	いけすの部屋	文字盤を操作(正解は[illegible])する
17	井戸のある[illegible]	石碑に[illegible]き「[illegible]無し神官の霊」を封印
18	月読堂	4つの台座の梵字を正しく押す
18	月読堂	中央の台座のくぼみを撮影する
20	[illegible]	「氷室家当主の霊」を封印し[illegible]の証を入手
21	月読堂	中[illegible]に当主の証を使い月の井戸へ
22	月の井戸	ほこらを調べ[illegible]のかけらを入手

最終夜へ

エックス攻略 No.07 Kurenai no umi Crimson Sea

後半のミッションからマップの複雑なものをピックアップ!

紅の海 Crimson Sea

今回は、クエスト16以降のなかから、マップの把握が難しいものを抜き出して攻略。入手アイテムの確認や効率の高いプレイ方法の模索に活用してほしい!

タイトル	クレナイノウミ　クリムゾンシー		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	発売中(2002年12月12日)	価格	6800円(税別)
開発	コーエー	制作者	プロデューサー:杉山芳樹
ブロック数	8ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他	―		

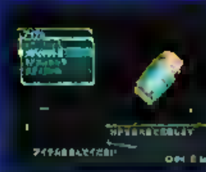
中盤までに身に付けたテクと装備でラストまで駆け抜けろ

クエスト16からの後半マップでは、バレルパーツのなかでも最強の"Ⅲ"クラスを装備して攻略にあたりたい。最低でもヴァルカンとヴォルケーノはⅢを購入すること。ちなみにヴァルカンはトライアンブ、ヴォルケーノはオルトドライブをエフェクターに選択し、ジェネレーターはマジックコアがオススメだ。

なお、今回攻略するクエスト以外で重要となるのが、ボスキャラの攻略法だ。とくに、数回にわたって戦うことになるエクタールはプロテクションを無効化する攻撃も使ってくるので、BPはキュアにさいたほうがいい。また、ネオサイオニクスが発動する瞬間の無敵時間を利用するのもひとつのやりかただ。

後半では回復アイテムの備えを!

後半クエストではこれまで以上に回復アイテムを活用しないとクリアーは難しい。メディキットはもちろん、BPカプセルややられたときにフル回復してくれるメディクシルもいくつか持っていこう。



←制限があるのでメディキットとBPカプセルは最高レベルのものを。

ミッション16~20のSランク獲得条件

クエスト	TIME	DAMAGE	ENEMY	MAX COMBO	SPECIAL
16:ウォルラス天文台	―	25パーセント	―	―	回収したお金:20000以上
17:プレスト号	8分以内	25パーセント	35	―	シャトルの被ダメージ:40パーセント以下
18:カルカンド巨大兵器	9分以内	25パーセント	300	20	巨大兵器の被ダメージ:20パーセント以下
19:バルバラ超特急	6分以内	25パーセント	150	10	ボス戦にかかった時間:3分以下
20:禮花庭園	5分以内	50パーセント	―	―	―
21:クリムゾンブレーン	15分以内	50パーセント	750	30	チームメンバーの生き残り数:3人
22:ヴィーパ計画研究所	10分以内	25パーセント	50	10	チームメンバーの生き残り数:3人
23:研究所最深部	5分以内	50パーセント	―	―	―
24:紅の海	7分以内	50パーセント	―	―	―

Quest 16 謎の行動をとるダブラシークを尾行せよ!

先住民区域 メノ・モッソ ウォルラス天文台

迷路のような通路をうろうろと歩くダブラシークを追跡するクエスト。彼が落とすお金が目印になるものの、たまに爆弾を混ぜているので、絶えず床に注意しながら尾行すること。また、ダブラシークに近づきすぎると攻撃されるので、角を曲がるときなどはダブラシークとの距離をさきに確認しよう。アラームが鳴って敵が出現したら、ゴール地点へ向かえ。



↑セリフが「……」になったら、ダブラシークとの距離を置くこと。



←お金が消えるまえにダブラシークを追わないと見失ってしまう可能性が。



←アラームが鳴ったら、敵にかまわずゴール地点へ一直線で移動するのだ。

ウォルラス天文台マップ



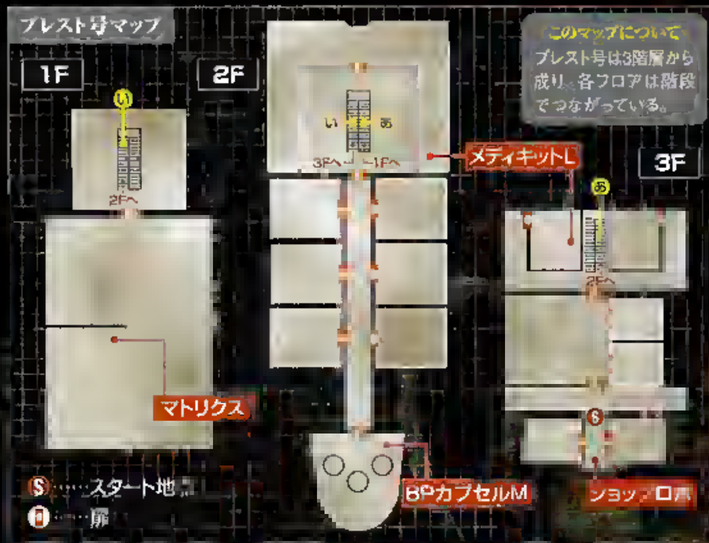
Quest 17 プレスト号に侵入した敵をすべて倒せ

高速シャトル プレスト号

敵は半透明状態なので、ヴァルカンで弾をばらまきながらアタリをつけよう。敵の数が多い場合はプラストスフィアも有効だ。ちなみに敵の数は、3Fが12匹、2Fが8匹、1Fが14匹となっている。たまに別のフロアへ移動してしまうことがあるので、クリアーできない場合は別のフロアへ戻ろう。



⬆探知機に敵が反応しなくなるまで、フロアを移動せずに戦い続けよう。



ショップロボでウェポンパーツを購入

このクエストでは、スタート地点のすぐ近くにショップロボがいる。ここでは商品にヴァルカンⅢが追加されているので、必ず購入してから敵の掃討に出かけること。



⬅ヴァルカンⅠがレベルアップしていてもこちらを買うこと。

Quest 19 先頭車両にある緊急停止装置を作動させろ!

惑星センブリーチェ バルバラ超特急

通路内にはセンブリーチェウォーカーがたむろしている。クエスト開始まえにヴォルケーノⅢを買っていれば2発で破壊できるので、通路をふさぐ相手だけ破壊したほうがいい。なお、3両目に落ちているレギオンⅢは、ボス戦に有効なバレル。ショップに売り出されないので、必ず回収しておくこと!



⬅ダメージを受けるのがいやな人は、プロテクションを使って突破しよう。

プロテクションを使い接近戦でボスを倒せ

1両目に陣取るボスキャラは攻撃速度が速いので、回避が難しい。プロテクションをかけた状態でレギオンⅢの至近攻撃を叩きこみ速攻で倒してしまおう。



⬅レールのせいで回避できるスペースも少ないのが悩みだ。



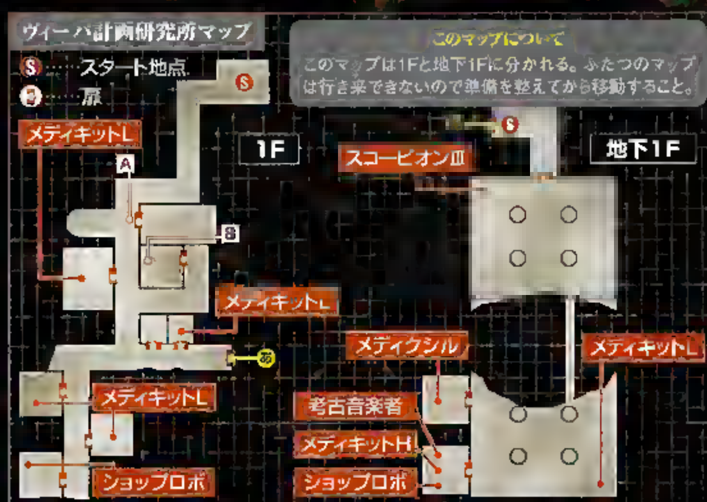
Quest 22 プラントを破壊し研究所の最深部へ進め

紅の海 ヴィーパ計画研究所

このクエストは、研究所1Fと地下1Fの2部構成になっている。1Fの部屋には白い光虫ガスが充満しているので、敵がいても攻撃しないこと。地下1Fで向こう側へ渡るには梁(はり)の真下にあるプラントを破壊すればオーケーだ。橋がかかったらプロテクションをかけて向こう側へ突撃しよう。



⬅1Fでは、まずAポイントの扉を調べてムービーを見たあと、Bポイントの動力を起動。もう一度Aポイントに戻ると、地下1Fへ通じるあポイントの扉を開けることができる。



アイテムの売買はここが最後に!

研究所には、ショップロボとネオサイオニクスの習得・レベルアップをしてくれる考古音楽者がいる。このクエストで地下1F奥の扉を開けると、最終クエストまでアイテムの購入やネオサイオニクスの習得はできないので、ここで最後の準備をしておくこと。もうお金の心配をする必要もないので、有り金をすべて使ってもかまわないぞ!

式神の城 EVOLUTION

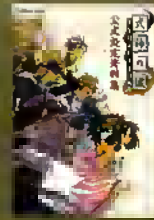
ついに最終面攻略! 弾幕の雨をくぐり抜けろ!

攻略はいよいよ最終ステージに到達。Normal MODEと違って少女の紫水晶で稼ぐことができないため、最後まできっちりとしたパターン作りが必要になる。それだけに奥が深いのだ。

タイトル	シキガミノシロ エヴォリューション		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	発売中(2002年12月19日)	価格	5800円(税別)
開発	アルファ・システム	制作者	
ブロック数	438ブロック以上	システム対応	1-2人[illegible]
その他	ファイティングスティックEX対応。(※特典データ CD-ROMの中身が違う「紅」「[illegible]」の2バージョンあり。ゲーム内容は同じ。)		

式神の城EVOLUTION 公式設定資料集 好評発売中!

『式神の城 公式設定資料集』からイラスト、攻略、小説すべて一新。描き下ろしイラストはもちろん、アルファ・システムの開発陣へのロングインタビューでは数々の新事実が判明!? 本書初公開のサイドストーリーは、ニーギと日向の出会い編となっているぞ!

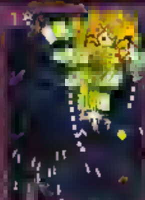


まさにクライマックス!! ボムの数は足りているか?!

ステージ5になると、残りタイムがシビアになってくる。とくに少女と戦っているときに鬼が出てしまうことが多いはずだ。タイムが少ない場合はテンションショットを活用し、少女を速攻で倒せるように工夫しよう。醜少女蜘蛛は、本体の少女を集中的に狙って撃ち込むとタイムを節約できる。タイムに余裕を作り、ボムを最後まで残すようにするのが全クリアーのコツと言えるだろう。

STAGE 5-1 道中

このステージは敵の数は多いが、慣れればボムを使わず進むことができる。最初の緑骸と骸蜘蛛が同時に出現する攻撃は連続して2回くるが、2回目のほうが敵の数が多いので注意。骸蜘蛛をテンションショットで狙おう。つぎの黄骸の攻撃は弾のあいだに入り、正面から出現する緑骸を撃っていればよい。ポイントになるのが、緑骸が1体ずつ下から出現し、紫弾を撃ってくる場所。ここは同時に出現する骸蜘蛛を狙いつつ、上下に大きく動いてかわそう。下に追い込まれやすいので、意識的に前に出ながら紫弾をかわす。

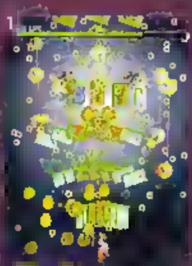
1

←テンションショットを使い、骸蜘蛛をできるだけ早く倒すようにする。画面下に追い込まれやすいので。緑骸の撃つ紫弾を前に出てかわそう。上下に大きく動いて逃げ場を作る。

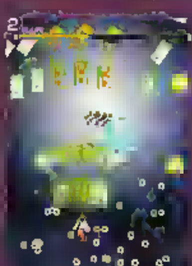
2

➡最後は緑骸が大量に出現する。弾数は多いが、テンションショットを撃ちながらじっくりかわしていけば、ボムを使わなくてもなんとかなる。玖珂なら式神を使って稼ぎまくろう。

STAGE 5-1BOSS 少女

第1形態では黄色の水晶の耐久力が高いので注意。小夜やふみこはボムを使い、さらにショットで撃って破壊する。最終形態では紫水晶が撃つ針弾がかわしづらい。少女のまわりを時計回りに回るように動いてかわそう。紫水晶は弾を防ぐので、式神を当ててダメージを与える。

1

⬆第1形態では黄色のリングに注意。画面端で跳ね返ってくる。

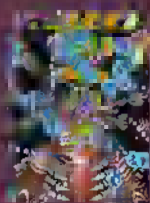
2

⬆ボスの正面の黄水晶を破壊してしまえば、一気にダメージを与えられる。

3

⬆紫水晶の針弾は、少女のまわりを時計まわりに、一周しながらかわしていく。

STAGE 5-2BOSS 醜少女蜘蛛

胴体中央の砲台から撃つ紫弾は、右に追いつめられやすいので注意。前に出て左に切り返そう。ボスの右半身の攻撃では、左の砲台は無視し本体に撃ち込んでいく。逆にボスの左半身の攻撃は、右の砲台を2ヵ所壊してから本体を狙う。赤い針弾が速いので注意すること。

1

←胴体の中央の砲台から、弧を描くように連なった紫弾を撃ってくる。回り込むように前に出て、左に切り返そう。砲台の正面に位置してテンションショットで撃ち込んでいく。

2

←ボスの右半身の攻撃は、本体から赤い針弾を、脚の砲台から紫弾を撃ってくる。向かって左の砲台を無視し、右上の本体に撃ち込もう。赤い針弾がかわしづらいので注意すること。

3

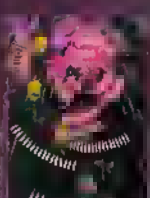
➡ボスが中央に戻ると下腹部の砲台が出現。この砲台が弾を撃つまえから、重なって式神攻撃でダメージを与えよう。弾を撃ち始める少し前に離れ、そのあとはショットで撃ち込む。

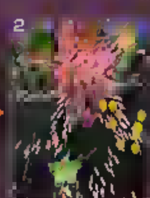
4

➡第2形態では、青い炎弾から弾を多量に発射してくる。弾をよく見て、すり抜けるように上に上がってかわす。あまり前に出るよりも、画面の下にいたほうがかわしやすい。

STAGE 5-3BOSS 残留思念

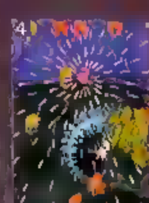
4種類の攻撃をかわして一定時間がたてばクリアーとなる。難しいのが、3番目の青い炎弾の攻撃。画面の左下で弾を見切りながらかわしていく。ここでボムが余っていたら、迷わず使って切り抜けよう。最後の攻撃のときにはタイムが0になり、鬼が出現する。粘り強くかわすこと。

1

←最初は赤い針弾を扇状に撃ってくる。ここは運次第で、針弾の隙間が広く空いているときと、ほとんど空いていないときがある。広い隙間がない場合は、ボムを使うのがよい。

2

←赤い針弾の隙間は狭いが、どこかにやや広い隙間がある。その弾の隙間を捜し、左右に動いてかわしていこう。弾の撃ちかたは決まっているので、慣れてくればボムは必要ない。

3

➡青い炎弾の軌道には決まったパターンはない。そのため、1発ずつ見切りながらかわさねばならない。日向のボムは持続時間が長いので、2発使えばノーミスで切り抜けられる。

4

➡赤い針弾をバラバラに撃ってくる。継続なしでプレイした場合、ここで鬼が出現。鬼をかわしつつ、数秒のあいだ粘るとクリアーとなる。最後にボムを1発使うとより安全だ。



週刊ファミ通
3/14号
好評発売中
特別定価350円
スターオーシャン3 Till the End of Time
攻略小冊子
真・三國無双3
真・女神転生III ノクターン
ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス
メトロイド プライム
© 2003 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
3/21号は、3月7日(金)発売!



STAR OCEAN Till the End of Time
別冊付録
イチオシ攻略の書
36ページで徹底攻略!!
FAMITSU PS2
I-CHI-O-SHI SOFT
イチオシ巻頭攻略
真・三國無双3
ほか11タイトル
ファミ通PS2!
3月14日号
好評発売中
特別定価
550円
プレイステーション2



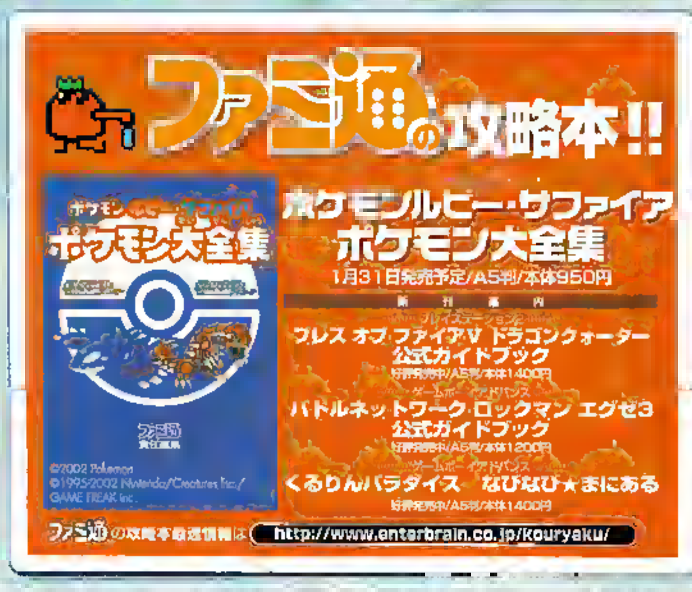
ファミ通キューブ+アドバンス
4月号
好評発売中!!
特別定価590円
ポケモン ルビー・サファイア
3大付録
①全200体!! ポケモン下敷き
②全200体!! ポケモンシール
③全200体!! 完全データブック



月刊アルカディア
ARCADIA
4月号(no.35)
予価650円(税込み)
巻頭スクープは、
AOUエキスポにも出展されなかった
ギルティの新作だ!
闘劇本戦開催!
集え強者たち!!
3/22,3/23in幕張
アルカディアが作った、
ポップンの本が発売されるよ!
POP'N MUSIC BOOK!
ポップン本もアルカディアも
本日発売!
' KONAMI ' and ' pop'n music ' are trademarks of KONAMI CORPORATION.
©1998 2003 KONAMI
http://www.arcadiamagazine.com/



噂のテレビゲーム情報満載のDVDビデオマガジン!
ファミ通Wave DVD
特製ケース&ピクチャーレーベル付き
VOL.30 定価980円
最新ゲーム映像満載!
ソウルキャリバーII
バテン・カイトス(?)
バラッグ オシ ドラグーン
ネットワーク バイオハザード
勝つために!! 映像攻略!!
デッド オア アライブ
エクストリームビーチバレーボール
全国書店にて発売中!!!!



ファミ通の攻略本!!
ポケモンルビー・サファイア
ポケモン大全集
1月31日発売予定/A5判/本体950円
ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1400円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 公式ガイドブック
好評発売中/A5判/本体1200円
くるりんパラダイス なびなび★まにある
好評発売中/A5判/本体1400円
©2002 Pokémon
©1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

WE ARE NO.1 10 Anniversary

大丈夫(だいじょうぶ)。ファミ通の攻略本だよ。

10周年プレゼントキャンペーン

キミの欲しいアレコレ当たる

攻略本のオビに付いている応募券で豪華賞品を当てよう

応募券1枚で当たる賞品

A賞 ニンテンドー ゲームキューブ 30名様



B賞 攻略本オリジナルのレアアイテム

該当書籍によりましては、そのタイトル独自のレアアイテムを賞品として選択できる場合もあります。オビの折り返し部分にその旨の記載があるかどうかご確認ください。

応募券4枚で当たる賞品

E賞 6名様 HD録画機能付き DVDビデオレコーダー DMR-HS2



応募券5枚で当たる賞品

F賞 20型液晶カラーテレビ LC-20C1-B 3名様



応募券2枚で当たる賞品

C賞 デジタルカメラ EXILIM EX-M2 15名様



応募券3枚で当たる賞品

D賞 S-VHSビデオ一体型DVDデジタルシアターシステム(5.1chサラウンド)TH-W1 9名様



応募券1枚で当たる賞品

ニンテンドウ賞 ゲームボーイアドバンスSP 100名様

※ゲームキューブ及びゲームボーイアドバンスのゲームタイトル攻略本の応募券でのみ応募できます。



■キャンペーン応募期間 (当日消印有効)

2003年1月31日～2003年5月31日

■キャンペーン対象商品

キャンペーン期間内に発売されるオビに10のマークの付いているエンターブレイン発売の攻略本

応募券は各書籍のオビに付いているぞ!

10マークの付いている対象攻略本はこちら

■好評発売中
SDガンダム ジージェネレーションNEO コンプリートガイド
真・女神転生NINE 公式パーフェクトガイド
ポケモン ルビー・サファイア ポケモン大全集
クロックタワー3 公式ガイドブック
ダービースタリオンアドバンス全書
機動新撰組 萌えよ剣 公式ガイドブック
パンツァードラグーンオルタ 完全ガイド
テイルズ オブ デスティニー2 オフィシャルガイドブック

■3月7日発売予定
オペレーターズサイド 公式ガイドブック

■3月8日発売予定
ゼルダの伝説 風のタクト コンプリートガイド

■3月13日発売予定
ファイナルファンタジーX-2 オフィシャルガイドブック

■3月20日発売予定
街道バトル～日光・榛名・六甲・箱根～ 公式ガイドブック(仮)
怪盗スライ・クーパー 公式ガイドブック(仮)

■3月27日発売予定
真・女神転生III-ノクターン 公式パーフェクトガイド
ソウルキャリバーII オフィシャルガイドブック

■3月上旬発売予定
真・女神転生正典 Digital Devil Story ～Lawful Chronicle～
デビル メイ クライ2 公式ガイドブック

■3月発売予定
ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター 公式設定資料集(仮)
メトロイドフュージョン パーフェクトミッションマニュアル(仮)
ヴィーナス&ブレイブス～魔女と女神と滅びの予言～ オフィシャルガイドブック
アンリミテッド:サガ 解体真書
カオス レギオン 公式ガイドブック
ガンサバイバー4 バイオハザード ヒーローズネバーダイ 公式ガイドブック
真・女神転生 公式ガイドブック GBA対応改訂版(仮)
ファイナルファンタジーXI オンライン 攻略大辞典(仮)
ロックマン エグゼ トランスミッション 公式ガイドブック

■応募要項／右の応募用紙(コピー可)に必要事項を記入の上、賞品に対応した数の応募券を所定の位置に貼り、官製ハガキの裏面に貼り付けて下記の住所にお送り下さい。応募締切は2003年5月31日(当日消印有効)です。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。応募券は各書籍のオビに付いています。

■あて先

〒136-8691 城東郵便局 私書箱25号

■キャンペーンについてのお問い合わせ先

カスタマーサポート電話／03-5433-7868(祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日の正午から午後5時受付)

メールでの問い合わせ／support@ml.enterbrain.co.jp

■注意事項／B賞のレアアイテムは各書籍によって応募の可否、内容が異なります。各書籍に付いているオビの折り返しにアイテムが記載されている場合のみ応募可能です。その場合、応募券1枚で応募できますが、他の商品との同時応募はできません(1枚の応募券でA賞とB賞、およびニンテンドウ賞への重複エントリー不可)。複数の賞品に応募したい場合はプレゼント賞品1点に付き1枚のハガキでそれぞれに応募券を添付の上、ご応募下さい。また、ニンテンドウ賞はゲームキューブ及びゲームボーイアドバンスタイトル関連書籍に添付された応募券のみご応募可となります。またレアアイテムのインターネット等での転売は禁じます。

※賞品の色・デザイン等は実際の商品と異なる場合があります。
製造中止や品切れで入手困難の場合は同等の商品にかえさせていただく場合がありますのでご了承下さい。

enterbrain ■Homepage http://www.enterbrain.co.jp

キリトリセン

大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。10周年プレゼントキャンペーン 応募用紙

氏名　　　性別 男・女　　年齢

〒

住所　　　☎

希望賞品　　賞　※希望賞品番号(レアアイテムのみ)

この本を買った理由 □ファミ通の攻略本をいつも買っているから □キャンペーンをやっていたから □他社の本と比べて □なんとなく □その他(　　)

10周年プレゼントキャンペーンの感想

応募券を貼ってください	応募券を貼ってください	
応募券を貼ってください	応募券を貼ってください	応募券を貼ってください

※切り取るか、コピーしてハガキに貼りつけてご使用下さい

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

稼動より半年経過したいまも大人気の『WCCF』が、ついに"追加カード"とともにニューバージョンで登場！ 公式全国大会も予選開催中だぞ！



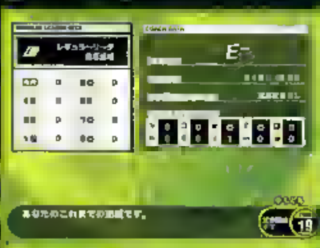
World Club Champion Football SERIE A 2001-2002 Ver.2.0

■セガ(開発元：ヒットメーカー)
■スポーツゲーム
■3月稼動予定

新要素とカード追加で『WCCF』が生まれ変わる!!



⬆レギュラーリーグの成績が7試合ごとに集計される。気を抜かずにプレイせよ！



⬆レギュラーリーグの成績や、連勝記録などの表示が残るようになっているぞ。

ゲームセンターで大ヒット中のサッカーゲーム『WCCF』のニューバージョンが今春リリースされる。それがこの『〜Ver.2.0』だ。このバージョンではレギュラーリーグのシステムに変更が加わり、新たにキッカーを指名することができるようになった。そして注目なのが、新たな選手カードの追加である。これによって戦略重視の人も、カード収集が目的の人も熱くなることは間違いない。

編集部では、この新バージョンで新たなカードを実際に使ってプレイしてみた。まず気づいたのは、AIの変更によってサッカーの質が大幅に変わっているということだ。スライディングタックルが多くなり、中央突破がやや難しい印象を受けた。また新しいレアカードは、これまでの選手カードに比べ数値が高い選手がいる。実際に使った感覚でも、デルピエロ、バッジョといった、これまで使いにくかった選手のパワーアップが著しい。初めてプレイする人はもちろん、やり込んだファンも新鮮な感覚で楽しめるはずだ。



➡これらが新カードだ。得点王ヒュブナーのオフェンス値は17から19にアップしている。



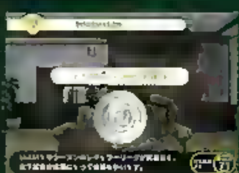
⬆AIが大幅に変化しているので、どのような戦術が有効なのか興味深い。



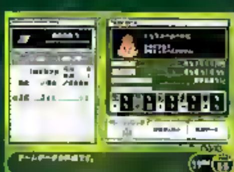
⬆中盤でのボールの奪い合いが激しくなり、躍動感が高くなっている。

新要素1 レギュラーリーグのリニューアル

練習の意味合いが強かったレギュラーリーグだが、今回のバージョンではカップ戦の出場権がかかった試合となった。順番は関係なく、トータルで7試合ごとに順位がつけられる。そしてその順位によって、チャンピオントロフィーとコンチネンタルカップの出場資格が得られるのだ。



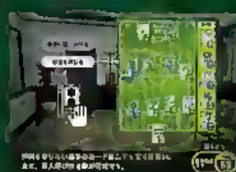
➡カップ戦の出場資格がかかり、レギュラーリーグが重要になった。



⬅ほかのCPUチームと比べ、勝敗と得失点差で順位が決定する。

新要素2 キッカーを指名できる

コーナーキック、フリーキック、PKを蹴る選手を、それぞれ個別に指名することができる。コミュニケーションを選んで、1試合につき3回使える選手とのやりとりのなかで指名するのだ。このとき、選手によって得意・不得意があり、モチベーションが変化するので注意しよう。



➡監督室に選手を呼びだして、キッカーを指名することができる。



⬅得意な選手にキッカーを指名すればモチベーションがアップ。

新要素3 選手カードを46枚追加

今回追加されたカードは、新たな選手のカードと新しいレアカードだ。ケガで戦列を離れていたキエーザ、トルコの新星エムレ、今季パルマで活躍中のアドリアーノなどが追加されているぞ。レアカードはベストイレブンと得点王、MVPの計14枚を追加。トレゼゲ、デルピエロ、バッジョは能力値がアップしているぞ。

◆追加される選手カードの一部◆

選手名	ポジション	種類
ダヴィド・トレゼゲ	FW	レアカード(MVP)
ジョゼップ・グァルディオラ	MF	スペシャルカード
エンリコ・キエーザ	FW	スペシャルカード
アドリアーノ	FW	スペシャルカード
ハカン・シュキル	FW	スペシャルカード
ヤープ・スタム	DF	スペシャルカード
エムレ・ベロゾグル	MF	レギュラーカード
アンドレス・グリエルミンピエトロ	MF	レギュラーカード

全国大会の開催が決定!!

ファン待望の公式ゲーム大会が、いよいよ全国的に行われる。大会は全国の9地域でチャンピオンが決められ、エリア代表どうしで決勝大会を行うというもの。注目されるのは、U-5と呼ばれる"レアカード＆レギュラーカードが5枚まで"のルールを採用していることだ。これで戦略性と独自性がより高まっている。開催日時など詳細は、公式ホームページで確認してほしい。

詳細は「WCCF」公式サイト http://www.wccf.jp/

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック!

今回紹介する『ウォークラフトⅢ』は、リアルタイムストラテジーゲームにファンタジーRPG要素を追加した人気作品の続編だ。シングルプレイはもちろん、ネットワーク対戦も熱いぞ。

ウォークラフトⅢ
- ■発売元：カプコン
- ■ジャンル：ファンタジー・ロールプレイング・シミュレーション
- ■価格：9800円（税別）
- ■発売日：発売中
- ■スペック：<Windows>▼OS：Windows98以降 ▼CPU：PentiumⅡ400MHz以上 ▼メモリ：128MB以上 ▼HDD：700MB以上 ▼ビデオカード：DirectX 8.1以降に対応したビデオカード <Macintosh>▼OS：Mac OS9以上、X(10.1.3)以上 ▼CPU：PowerPC G3 400MHz以上 ▼メモリ：128MB以上 ▼HDD：700MB以上 ▼ビデオカード：3Dビデオボード VRAM 16MB以上

軍を指揮して戦乱を生き抜け！

『ウォークラフトⅢ』(以下WCⅢ)は、魔法や兵器を駆使して戦うリアルタイムストラテジーゲーム(以下RTS)。RTSとは、一般的なシミュレーションゲームが採用しているターン制とは異なり、ユニットに指示を出すと、順次キャラクターが行動するタイプのゲームだ。

このゲームではオークやヒューマンなど、ファンタジーではお馴染みの、4つの異なる特性を持った種族を選択でき、特性に合わせたプレイが必須となる。また、敵を倒すと経験値やアイテムが得られるなど、RPG的な要素があるのも特徴だ。



選べる種族は4種類!



←戦場では近接戦闘のほか、魔法などの遠距離攻撃が一斉に炸裂することも。

大混戦!



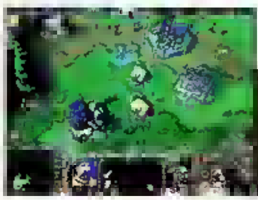
↑攻撃や防御の魔法はもちろん、返り討ちの魔法、自動的に発動する魔法などのほか、非常に強力な究極の呪文も存在する。



ユニットの攻撃が炸裂!

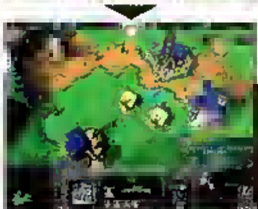
←種族によって戦闘ユニットの種類もさまざま。能力に適した方法で攻撃を仕掛けよう。

基本的なゲーム進行



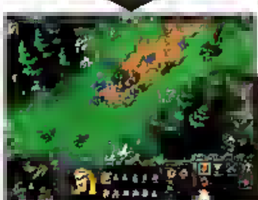
1 陣地を充実させる

ここではヒューマンのゲーム進行を紹介する。まず最初に生産ユニットを増やし、伐採や金鉱堀りをさせる。資金が貯まったら、戦闘ユニットを作成するため兵舎や農家を設置しよう。



2 兵士を増やす

兵舎で戦闘ユニットを作成する。複数の兵舎を建てておけば、並行して数多く作成できるぞ。ただし、戦闘ユニットの数に対し一定数の農場も必要になってくるので注意が必要だ。



3 敵の陣地に攻め込む!

ユニットや施設が充実してきたら、今度は敵の陣地へ戦闘を挑もう。より多くのユニットがいれば戦闘は有利に。なお、戦闘中も兵器工房での武器や防御力のアップグレードは必須だ。



4 ミッションクリアー!

クエストに成功すればミッションクリアー。つぎのミッションに進むことができる。ルートによっては途中でイベントが発生することもあるので、マップの隅々まで探索してみよう。

3種類のモードで遊び尽くせ!

「WCⅢ」では、3つのモードでゲームを楽しむことができる。ミッションクリアー型の"キャンペーンシナリオ"と、自由に設定を変更できる"カスタムプレイ"というシングルプレイ用モードのほか、Battle.netかLANを利用した"ネットワークプレイ"という、対人戦が可能なモードも用意されている。やっぱり対戦は燃える!

カスタムプレイ

マップと対戦種族を自由に選択、ゲームをとことん楽しめる。選択したマップによっては対戦種族の数が増減できる。

自由に戦闘



←苦手なマップや種族などを使って練習してもいい。

キャンペーンシナリオ

ストーリーに沿ってクエストをこなし、与えられたミッションを成功させるモード。「WCⅢ」の世界観が楽しめる。

目標を達成

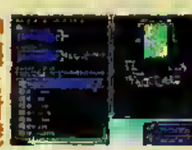


←それぞれの種族にストーリーが用意されている。

ネットワークプレイ

Battle.netを利用したインターネット対戦やLAN上での対戦が楽しめるモード。いっしょにプレイする仲間を見つけよう。

仲間と対戦



←Battle.netでは同レベルの対戦相手を探す機能もある。

Xbox300万台への道

そろそろ国内50万台が見えてきたXbox。まだ盛り上がりが足らない感じもするので、みんないっしょにXboxを普及させよう!

前号と今号のインタビューからこれからのXboxを考察してみる!

前号と今号でXboxタイトルの開発に携わっている主要メーカーのVIPへのインタビューを行っている。じっくりと読んでいくと、Xboxのこれからが見えてくるような気がする。主要メーカーの発言内容をいま一度チェックしてみると、以下のとおりとなる。

▶ **マイクロソフト**
●海外タイトルも良質なものは積極的に日本で出していく。●あっと驚くタイトルがXboxで出る?●Xbox Liveタイトルは月1本程度出していけたら。

▶ **カプコン**
●2002年度は6本リリースしたが、2003年度も同じくらいの本数は出す。

▶ **セガ**
●『スパイクアウト』以外にもXboxタイトル候補がある(アミューズメントヴィジョン名越氏)。●PCから移植するだけなら、2ヵ月程度でできる(スマイルビット川越氏)。

▶ **テクモ**
●Xboxで2タイトル制作中。Team NINJAは、新ハードが出るまでずっとXboxで作り続ける。

▶ **ナムコ**
●今年はXboxタイトルを3本リリース予定。●国内開発の『ブレイクダウン(仮題)』は、かなり力の入っているタイトル。

▶ **フロム・ソフトウェア**
●『サウザンドランド』以降、今年は2タイトル以上出す。

……こうして見てみると、思っていた以上に充実してるかも。そりゃPS2と比べるとアレだが、確実におもしろいものを出してくれるのであればいいわけだし。国内300万台も夢じゃない?

結論

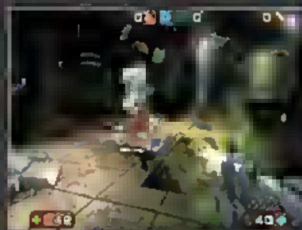
去年以上に今年はXboxタイトルが充実しそうな気がする。300万台に向けて大きく前進する!?

海外タイトルをもっと日本でも発売してほしい!

マイクロソフトは、「海外で発売されたタイトルを、あまりタイムラグがないタイミングで日本でも発売できるようなサポートが必要なので、それの準備をしている」ということなので、おそらくいままでより海外タイトルが積極的に国内でも発売されそうだ。

とはいえ、厳しい面もある。2月28日現在、マイクロソフトも含めて海外タイトルは20タイトル以上発売されたが、その売上は『HALO』をのぞき、ほとんどが1万本以下。「積極的に海外タイトルを移植していこう」と思っているメーカーがあっても、こういう数字が出ているとなかなか難しいのも事実だ。実際、編集部でも各メーカーへの働きかけなどを行ってきているが、海外タイトルのリアルな販売本数がわかっているだけに「じゃあやりましょう」と簡単にいかないのが現状だ。

ただ、PS2などでは『メダル・オブ・オーナー』や『007 ナイトファイア』、『ロード・オブ・ザ・リング』(いずれもエレクトロニック・アーツ・スクウェア)といったタイトルが好調な売行き。どの機種でもイマイチな印象だった海外タイトルが見直されてきている。この勢いでXbox版もぜひ出してほしいが……。



↑『Unreal Championship』はぜひ国内発売してほしいタイトルだ。



↑『Splinter Cell』はローカライズするとしたら時間かかりそう。でも遊びたい!

Xbox目安箱

「Xbox、こうしたらもっとよくなる!」といった具体的な提案や改善案をどしどしお寄せください。 300ポイント

●さんざん言われていることだけど、もう一度言います。やっぱりどう考えても本体は小さいほうがいいです。まわりの友だちは買わない理由を「大きいから」とか言い訳します。「小さければ買うのか?」と聞いたら「買う」と言いました。いますぐ小さくしてください!
(京都府　B.D.FIGHT)

●"楽しく遊べ!"というテーマは最高です。でもいまのCMではゲーム画面は?という感じです。もっとゲーム画面を出してほかのハードとの差を見せつけてほしいです。
……(広島県　zihard)

というわけで今号から読者コーナーから移籍してきた"Xbox目安箱"。ちょっとした些細なことでもいいから、思いついたらドンドンお便りを送ってくれ! これからもよろしく!

メーカーに願いを!

新作&移植タイトル希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら! 400ポイント

●カプコンさんへ
私は『ディノクライシス』シリーズを集めています。そこでPS2の『ガンサバイバー3ディノクライシス』をXboxへ移植してください!
(滋賀県　ジャガイモ)

●セガさんへ
Xbox Liveをもっと盛り上げてもらうべく、『ファイターズメガミックス2』の新作を希望します。VF.NETのシステムをそのままに、キャラはVF4Evo+鷹嵐、バイパーズ、ラストブロンクス、スパイクアウト、そしてシェンムーから涼! 実現しないかな〜。
(愛知県　かっちゃん)

同じく読者コーナーからやってきた"メーカーに願いを"。多い意見はメーカーに直談判も検討中!

熱いおたより、待ってます!

当コーナーでは、みんなからのお便りを募集しているぞ。300万台へ向けてのアイデアはもちろん、「ボクはこれを理由にXboxを買った」とか、「近所のショップはXboxに対してこんなふうに取り組んでいる」だとかどんなネタでもいい。現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら、「ボクが宣伝担当だったら、こんなことをする」でもいいぞ。何か思いついたら、どんどん送ってほしい。メールでもハガキでもオーケーだ。

なお、本欄中で採用した人にはポイントがつくぞ(P.96欄外参照)。また、採用者の中から抽選で1名に好きなXboxソフトをプレゼント(ただし発売済みソフトおよび1万円以下に限る)。300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろー!

あて先
〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで
Eメールアドレス:
xbox@ml.enterbrain.co.jp

Xboxが300万台に到達するまで、
あと263万4488台
(2003年2月16日現在の推定販売台数は36万5512台)

Xbox公式サイト Xbox.jp 通信

Vol.14

http://xbox.jp/

ゲームタイトル別ページが充実

Xbox.jpでは、ますます新作のタイトル別サイトを充実させているのだ。2月から4月に発売が予定されているタイトルのページがどんどんリニューアル。発売日の決まった『ザ・ワイルド・リングス』や『N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment』のページは最新情報を続々更新中。Xbox Liveでついに可能となる多人数参加型RPG『トゥルーファンタジー ライブオンライン』の最新情報もいよいよ配信開始。

さらに、マイクロソフトゲームスタジオタイトル以外の各メーカータイトルページも情報を発信。Xbox Live対応の期待作『マズルフラッシュ』はもちろん、『エンジェリック・コンサート』などの情報も要チェックなのだ。

N.U.D.E.@



↑"プロジェクト：N.U.D.E.@"に隠された全貌を探るなら、このサイト。Ark社の内部資料も公開されているぞ！

ザ・ワイルド・リングス



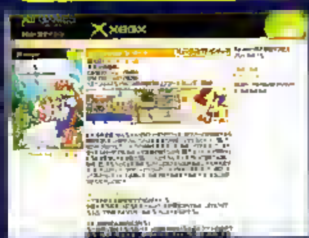
↑すべての格闘技ファンに捧げるタイトルの登場だ！　空手家対相撲レスラーの対戦など不可能を可能にしてくれるぞ。

マズル フラッシュ



↑オンライン対戦がさらに楽しい『マズルフラッシュ』。会話をしながらの銃撃戦とい[illegible]とは？　[illegible]フの[illegible]とは？

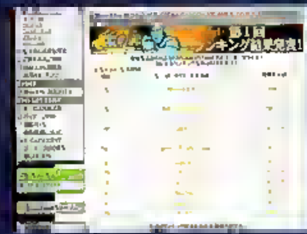
エンジェリック・コンサート



↑ドラマ仕立ての音楽アドベンチャー。ゲーム中ではリズム感も問われる、そんな魅力をXbox.jpでチェック。

『CAPCOM VS. SNK2 EO』ランキングライブ大会開催

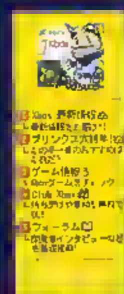
『ファンタシースターオンライン エピソード1&2』で、イエローキャブ所属の人気アイドルといっしょにネットワークプレイを体験できるキャンペーンに続いて、現在好評開催中なのが『CAPCOM VS. SNK2 EO』ランキングライブ！　そして、Xbox Liveチャンピオンシップの開催が決定。その第1回タイトルは『サウザンドランド -Thousand Land-』だ。



↑『カプエス』ランキングライブ開催中。豪華賞品をゲットするのは誰だ！

携帯コンテンツも要チェック!!

J Xbox携帯コンテンツも、ますます充実。毎月特集では、さまざまなタイトルの待ち受けなどを配信中だぞ。2月は『マズルフラッシュ』をはじめとして、『ザ・ワイルド・リングス』と、『N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment』の予定だ。J-フォンユーザーはもちろん要チェック！　J-スカイメイン→ケータイゲーム→ゲーム機情報→J Xboxでオーケーだぞ。JAVAアプリなども順次配信予定なのでお楽しみに。XboxタイトルのBGMの着メロもダウンロードできる。携帯で楽しもう。



←J-フォンユーザーなら要チェックだ。最新情報だけでなく、JAVAアプリなどもスタートするのでお楽しみに。

リニューアル計画発動中？

Xbox.jpでは、さまざまなXboxの情報を発信中。Xboxも2年目を迎え、Xbox Liveの開始とともにリニューアルも行っているこのサイトに新事実が発覚！　なんと大幅なリニューアル計画があるとか、ないとか？　その真相は、ハッシーだけが知っているとか、いないとか？

WebMasterからのメッセージ

今月、来月は皆さんお待ちかねの新作タイトルのサイトが目白押しでOPENします。そして、もうひとつの目玉のリニューアルもお見逃しなく！　連日連夜がんばっているハッシーから一言！
ハッシー：「上司の指令で初アメリカひとり旅決定。今度のリニューアルは、命がけだ！」

Xbox広報ここだけの話　－教えて市川さん－

Q：新作のラインナップに不安があるのですが、今後サードパーティーを含めた新作の発表はあるのでしょうか？

兵庫県　柴田憲吾　23歳

市川　発表しているタイトル以外にも、まだ新作はあるようですよ……？　きっと新作のタイトル発表ができたら、本誌で紹介してくれると思いますので、安心して待っていてください！

Q：Xboxの最初のコアでマニアックなゲームファンへのアプローチから、そんなイメージを払拭し「みんなのXbox」にする、つぎのアプローチはあるのですか？

京都府　アルフォンス　49歳

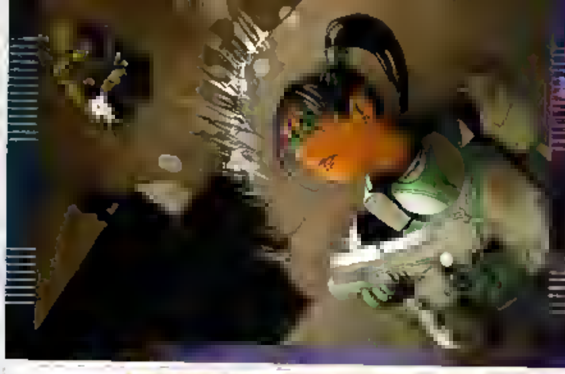
市川　以前、予告したとおりに『トゥルーファンタジー ライブオンライン』（以下、TFLO）の情報を一部ですが公開しました（どうでしたか??）。マイクロソフトとしても2003年を飾るビッグタイトル『N.U.D.E.@』や『TFLO』などを推していきます。あとパートナーさんのタイトルにしても、テクモの『NINJA GAIDEN』や『DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮）』、3月に発売されるナムコの『ソウルキャリバーⅡ』、フロム・ソフトウェアの『サウザンドランド』、カプコンの『ディノクライシス3』など、このほかにもビッグタイトルが控えていますので、注目してチェックしてください！

来月のプレゼント



↑来月採用の方の中から1名に電動キックボードを。そのほかの方には、Xboxキャップなどのレアグッズをプレゼントします。多数の応募希望！

※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。
今月採用の柴田憲吾さん、アルフォンスさんと、三重県のキングコブラさん、兵庫県のH・Tさん、群馬県の木村さんには、Xbox Liveトレーナーをプレゼントします。



第五回 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス
WORLD GAMES MANIAX Vol.5

今回は北米で行われているXbox Liveへの接続方法をレクチャー！ さらに期待の新コーナーも続々オープン！

国内版Xbox Liveスタータキットでも大丈夫！ 海外Xbox Live接続ガイド

本場，北米でも大盛況なXbox Live。洋ゲー好きにとって海外のプレイヤーと遊びたいのは当然の心理だが，「難しそう……」と敬遠している人も多いのでは？ そこで今回は、北米のXbox Live接続方法を徹底指南するぞ！



←接続の際は言語設定を日本語にしておこう。

日本でXbox Liveをプレイしている

日本国内でXbox Liveをプレイしているのであれば，本体のアップデータ後にゲーマータグを海外版の本体にコピーするだけで北米のXbox Liveに接続可能。コピーにはメモリユニットが別途必要となる。

必要なモノ・環境
- Xbox本体（U.S.版）
- Xbox Live対応ソフト（U.S.版）
- Xbox Liveスタータキット（国内版）
- メモリユニット
- ブロードバンド接続環境

接続手順
1. Xbox Live対応ソフト（U.S.版）を立ち上げて本体をアップデート
2. Xbox（国内版）からメモリユニットにゲーマータグをコピー
3. メモリユニットからXbox（U.S.版）にゲーマータグをコピー
4. ゲームのPlay Liveメニューから IDを選んでプレイ開始

注目！ ソフトを使ってアップデート！



←Live で、New Account を選ぶとアップデートがスタート。

ゲーマータグを持っていない

日本国内でゲーマーズタグを取得していない，もしくは国内版のXboxを所有していない場合は，まずゲーマーズタグの登録をする必要がある。登録時の料金請求先は，'日本'を選択しておけば安心だ。

必要なモノ・環境
- Xbox本体（U.S.版）
- Xbox Live対応ソフト（U.S.版）
- Xbox Liveスタータキット（国内版）
- クレジットカード
- ブロードバンド接続環境

接続手順
1. Xbox Live対応ソフト（U.S.版）を立ち上げて本体をアップデート
2. ダッシュボードのメニューから"Xbox Live"を選択
3. ネットワークのセットアップを選択し，"接続"を押す
4. 新規IDを選ぶ
5. 料金請求先の国選択は"日本"を選ぶ
6. ゲーマータグ、生年月日を入力
7. スタータキットにあるご利用番号（subscription code）を入力
8. クレジットカード情報を入力
9. 住所を入力し、製品情報の送付について確認
10. ゲーマーズタグ取得後，プレイ開始

海外Xbox Live Q&A

Q 海外のXbox Live スタータキットは使用可能？

基本的な機能は国内版と同じなので，もちろん使用することはできる。海外ゲーム専門ショップなどで購入可能だが，送料や手数料が発生するので定価より多少高くなる。手軽に入手でき，価格も安価な国内版のほうがお得だ。

Q Xbox Liveへの接続料が余計にかかることはないの？

日本で使用しているIDを流用しても接続料が発生することはない。そして国内版と同様に，ゲーマータグを登録してから1年間は無料で遊ぶことができる。いまのところ「PSO」のように，別途料金がかかるタイトルもない（2003年2月14日現在）。2年目からの接続料金は，5月にアメリカで開催されるE3で詳しい発表がある予定だ。

Xbox Live（U.S.版） オススメのタイトル

北米産のXbox Liveに対応している人気タイトルをピックアップ！

北米で話題沸騰中のFPS Unreal Championship

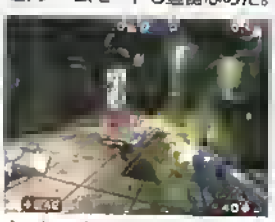
開発元 Epic Games 販売元 Infogrames



最大16人まで対戦が可能なネットワーク対応FPS。昨年日本でも大好評を博した「HALO」より多い，10種類以上もの武器を同時に使用できるのは魅力。ひたすら敵と撃ち合うデスマッチのほかに，チームの旗を奪い合うCTFやボールを敵ゴールに運ぶBombing Runなど，ゲームモードも豊富なのだ。



↑強固な鎧を背負った彼らがドラスティックな銃撃戦をくり広げる！



↑マシンガンやロケットランチャーを巧みに使い分けて撃ちまくれ！

トム=クランシー原作の軍事戦術シミュレーション！ Tom Clancy's GHOST RECON

開発元 Red Storm / Ubi Soft Montreal Studios 販売元 Ubi Soft



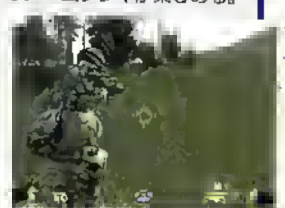
前号紹介した「SPLINTER CELL」と同様に，作家トム=クランシーが原作を手がけたシミュレーションゲーム。プレイヤーはアメリカ陸軍特殊部隊の指揮官として戦地に赴き，破壊工作や捜索活動といった任務を遂行する。包囲や制圧を目的とした対戦モードでは，プレイヤーどうしのチームプレイが楽しめる。



←物陰に隠れつつ，ロシア軍を狙い撃つアメリカ陸軍特殊部隊。その映像は驚くほどリアル！



→マップでフィールドの構造や部隊の位置情報を確認。状況を把握して慎重に進んでいこう。



↑味方の部隊を率い，指揮官みずから銃を手に敵地へと挑む。

海外Xbox Live 体験記 サムライネットバトラー

第一回『Unreal Championship』

サムライネットバトラーは、日本人プレイヤーである私がXboxの本場アメリカのプレイヤーに勝負を挑み、日本人の侍魂を知らしめる怒濤の体験記である。

第1回目は本稿でも紹介している『Unreal Championship』。オフラインでひと通り練習したあとXbox Liveに接続。オプショナルマッチで自分の実力に合ったゾーンを選択したら、いざ出陣！ 名は無論"SAMURAI"だ。

「日本人だが、参加してもよいか？」と、つたない英語で聞いてみると、「Sure！」なる言葉が返ってきた。「60年まえの二の舞にしてやる！」と罵詈雑言を浴びせられたら、回線を切って枕を濡らしながらふて寝するところだったが、意外にもフレンドリーなプレイヤーで安堵した。

ふたりで真剣なバトルをくり広げていると、そこに新たな外国人プレイヤーが出現。複数の騒ぎ声がヘッドセットを通して聞こえてくる。

「見てろよガール。俺がコイツを一発で仕留めてやるぜ！」

バレンタインデーに仕事をしている私は、そのセリフを聞いた途端、全身の血が頭を駆けめぐった。

「せっ、拙者との真剣勝負、受けてもらおう！」

私はヤツに宣戦布告をした。ヤツは不可解な日本語に爆笑していたが、私はそのあいだに照準をセットし、ガトリングガンを連射！ ヤツは木っ端微塵に砕け散った。

「I am SAMURAI! Japanease spiritual gamer!」

そう言い残し、私はこの場を立ち去った。SAMURAIの名は、アメリカのXbox Live中に轟く……のか？（続く）



←ガトリングガンで敵を粉砕している瞬間をとくとご覧あれ！

これだけはおぼえておきたい！ つかえる！ Xbox Live英会話

■ **May I join now?**（メイ アイ ジョイン ナウ？）
「参加してもよろしいですか」の意。バトルに参戦する場合に使おう。

■ **Wrong guy, sorry**（ロング ガイ ソーリィ）
味方を誤って攻撃したときや、ミスを犯したときに使う謝罪の言葉。

■ **Get ya!**（ゲッチャ！）
「お前をやっつけたぜ！」の意。敵を倒した瞬間に使うのがベスト。

■ **I'm out.**（アイム アウト）
バトルやオンラインからぬけるときに使用。何も言わずにぬけるのはアウト。

U.S. Xboxランキング 年間TOP10（2002年度）

No.1 HALO



→いまだに高い人気を誇るFPS。『HALO2』が待ち遠しい！

No.2 Tom Clancy's SPLINTER CELL



←発売時期は遅かったが脅威の売れ行きで年間2位の座をゲット！

順位	タイトル / 発売元
1	HALO / MICROSOFT
2	Tom Clancy's SPLINTER CELL / UBI SOFT
3	SPIDER-MAN: THE MOVIE / ACTIVISION
4	MADDEN NFL 2003 / ELECTRONIC ARTS
5	Tom Clancy's GHOST RECON / UBI SOFT
6	MAX PAYNE / ROCKSTAR GAMES
7	MECH ASSAULT / MICRO SOFT
8	MORTAL KOMBAT: DEADLY / MIDWAY
9	007:AGENT UNDER FIRE / ELECTRONIC ARTS
10	PROJECT GOTHAM RACING / MICROSOFT

注意 マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受付けていない。海外製Xboxの本体やソフトを購入した後には、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！

海外のレアな周辺機器を発掘！ 洋モノ vol.1

全国少数の洋ゲーっ子のみんな、元気に血みどろ&バカゲーライフを楽しんでる？ 今月から海外のレアなXbox周辺機器を紹介していくぞ。第1回となる今回は、アメリカの人気ヒーロー"スパイダーマン"仕様のコントローラー『SPIDER PAD for Xbox』を紹介！ なんとコスチュームを模したイカしたデザインのコントローラーだ！



SPIDER PAD for XBOX
販売元：Naki



コレでキミもスパイダーマン!!

Xbox 洋ゲー投稿団

洋ゲーへのこみあげるホットな願い、パッションを投稿ハガキに書き殴れ！

●最近何かと話題になる洋ゲー。僕はテロ絡みのゲームが好きなので、『Splinter Cell』をぜひともプレイしてみたくなりました。日本でも発売すれば……と思いつつ、テロを主題とした映画「コラテラル・ダメージ」を観てました。

福島県　D.X.トルテ

――テロ絡みのゲームが好きってのもちと物騒ですな。映画の主人公の気分に浸れるという意味では洋ゲーの強みなのかもしれないね。

●Xbox版『Mortal Kombat: Deadly Alliance』の映像を見ました。3Dに進化してフツーになった感じもしますが、攻撃してもちょっとずつしか減らない体力ゲージを見ると、相変わらずバランスが悪く、かつ大味っぽくておもしろそうです(笑)。見た目は妙にカッコよくなって気色悪さが抜けたので、日本でも絶対にウケると思います。ぜひ発売してほしいです。

神奈川県　元気娘

――相変わらず、キャラクターの首が飛んだり焼死したりする奥義"究極神拳"は健在の模様。バイオレンス&オバカ要素が満載なのがこのゲームの魅力なんだと思う今日このごろ。

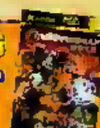


←いまにもショットを撃ちそうな、ニヒルな笑顔がたまらない！

投稿募集!! 海外Xboxタイトルへの疑問や質問、熱い想い（感想文&レビュー）、アメリカンなイラストなどを大募集！ とくに日本では未発売のマニアックなタイトル情報は大歓迎。採用者には本誌読者コーナーのReader's box用ポイントを500ポイント分プレゼント！ 146ページのあて先までどしどし投稿してくれ！（係名は"海外ゲーム"係）

KIYOMAN-GAMES PRESENTS アジア版タイトルモニター当選者発表！





先月号で募集したKIYOMAN GAMES提供による『Mech Assault』と『FIFA Soccer 2003』のアジア版タイトルモニター募集の結果を発表。当選者は、右の2名に決定したぞ！ 海外ゲームゆえ、すべて英語なのでわかりにくい部分もあると思うけど、ゲームのプラス面だけでなく「この点は満足できない」といったマイナス面も考慮しながら書くのがベスト。とびきり熱い感想を待ってるぜ！

『Mech Assault』 福岡県／走る格納

『FIFA Soccer 2003』 千葉県／矢島勝孝

KIYOMAN-GAMES
URL:http://[illegible]kiyoman.com/
携帯URL:http://www.kiyoman.com/k/
注文電話:075-972-3433　注文FAX:075-972-3497

X COMING SOON

締切ギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

まだまだ寒さの続く今日このごろだけど、今回は『信長麻雀』を紹介。寒さを吹き飛ばしてくれるくらいの熱き漢たちが戦いをくり広げる麻雀ソフトだ。

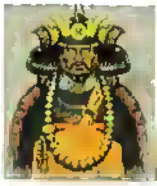
信長麻雀

発売日	4月24日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	イーフロンティア	その他	—
ジャンル	テーブル		

本作では，織田信長や武田信玄，上杉謙信などの武将が覇を競った戦国時代を麻雀で再現。プレイヤーは信長となり，立ちはだかる敵を合戦（麻雀）で打ち倒していく。総勢40人以上もの武将が鎬を削るなか，厳しい戦いを勝ち抜き，天下統一を目指せ！



⬆自分のおかれている状況によって，敵や味方との会話内容や表情が変わっていく。



武田信玄

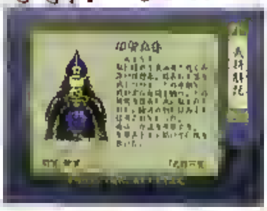
甲斐の武将。風林火山を掲げた当時最強の騎馬軍団は信長も恐れていた。

斉藤道三

美濃の武将。1549年に正徳寺で信長の才能を認め，同盟を組むことになる。



総勢40人以上の武将が登場!!



⬅解説モードでは，武将たちの情報が充実している。

軍師たちのサポートが信長を守る！

プレイヤーは，合戦中に軍師を配下におくことができる。軍師は，合戦中にアドバイスをしてくれるほか，計略（いかさま）を駆使してくれる。積み込みや相手の手牌を見るといった計略は，合戦を有利にしてくれるぞ。軍師は，最大4人まで配下に置ける。

状況に合った軍師を選ぼう

軍師によるアドバイス



⬅軍師によるアドバイスは，初心者には最適。

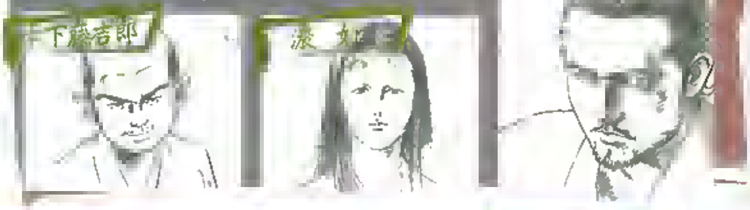
計略や能力が上昇



⬅選んだ軍師によって，信長の能力も変化。

池上遼一氏による迫力のキャラデザインを堪能せよ！

本作のキャラデザインは『男組』や『HEAT-灼熱-』など多数のヒット作を手がける人気劇画作家の池上遼一氏。迫力のあるタッチは戦国の世に相応しい。



今月の SECRET FILE 出張版

HALO

コントロールセンターへのショートカット

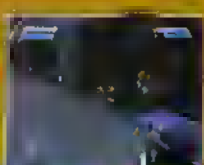
"LEVEL5コントロールセンター"で近道を発見！　コントロールセンターと表示されるチェックポイントを通過した直後，バンシーが2機ある場所へ移動する。ここでエレベーター方面の扉近くにある崖から，コントロールセンター側に向かって飛び降りてみよう。着地する場所が斜面になっているため，落下してもノーダメージですむぞ。(大阪市 高木龍也)




⬆左の写真位置からジャンプせずにそのまま落下すると，うまく着地できる。事前に敵を倒しておくのがコツ。

敵が止まるバグ技

まず"LEVEL5コントロールセンター"で要塞内にあるブルーオーブを拾う。このあと敵に見つからずに4体のグラントがいるチェックポイントまで行くと，"動いているはずのグラントが停止している"，という現象が起こる。　(埼玉県 よっしー)



➡要塞内のブルーオーブはここだけだ。敵を倒してから取ろう。



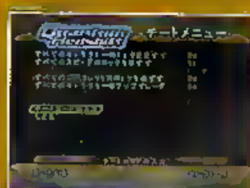
⬅来た道を戻ることによって，グラントは再び動き始めるぞ。

カンタムレッドシフト

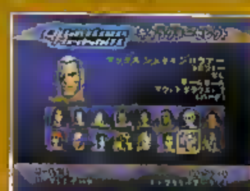
隠しコード

始めにエントリーネームを"CHEAT"と入力する。そのあと，オプションを選ぶと，チートという項目が出現。そこで右記のコードを入力することで，さまざまな隠し要素が楽しめる。　(東京都 大関夏季)

コード	効果
Nematode	キャラクターが全員使える
zoomZOOM	レッドシフトまで選択可能
headSLAP	すべてのコースが選べる
CHOCchoc	シークレットの項目がすべて選択できる
RICEitup	マシンが最大までアップグレードする
ThinkBat	シールドが減らなくなる
FishFace	ターボが無限に使える



⬅チートコードを入力してロックを解除。



⬅すべてのマシンやキャラなどが選べる。

ゲーム中の隠し要素・裏技 募集中！

ゲームの隠し要素や隠しコマンド，裏技(ゲーム中のバグ情報)を募集中。とくにマイナーなゲームや新作の情報は大歓迎！　右記のあて先までどしどし情報をお寄せください。

あて先

〒154-8528
㈱エンターブレイン　ファミXbox
編集部　SECRET FILE係まで
※メールでの応募は
xbox@ml.enterbrain.co.jpまで

XSchedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは2月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	Live
2003年3月発売のソフト								
13日	エンジェリック・コンサート	サクセス	アドベンチャー	6800円				
	エンジェリック・コンサートスペシャルBOX※1	サクセス	アドベンチャー	8800円				
20日	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アドベンチャー	6800円				
	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	6800円				●
27日	ソウルキャリバーII	ナムコ	格闘アクション	6800円	●	●		
2003年4月発売のソフト								
10日	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	格闘アクション	6800円	●	●		
24日	信長麻雀	イーフロンティア	テーブル	6800円				
	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	シミュレーション	6800円	●			
2003年5月発売のソフト								
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				
	大戦略VII	クールキッズ	シミュレーション	6800円	●			
2003年春発売のソフト								
	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	アドベンチャー	価格未定				
	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円				●
	C.A.T~サイバーアタックチーム~	メディックス	シミュレーション	6800円				
2003年夏発売のソフト								
初夏	加奈~いもうと~（仮題）	パンサーソフトウェア	アドベンチャー	6800円	●	●		
今夏	戦闘妖精 雪風~妖精の舞う空~	アクアシステム	シミュレーター	5800円				
	ブレイクダウン（仮題）	ナムコ	未定	価格未定				
2003年発売のソフト								
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●			●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクションアドベンチャー	価格未定				
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定				●
	Kung Fu Chaos	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				
	Crimson Skies : High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	フィッシングライブオンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●			●
	Brute Force（仮題）	マイクロソフト	アクション	価格未定	●			
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定	●			●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定	●			●
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定				●
	スポーツゲーム（仮題）	アスク	スポーツ	価格未定				●
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●			●
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				
	レンタヒーローNO.1	クールクール	アクションRPG	5800円	●			
	TOP ANGLER 2（仮題）	タムス	スポーツ	価格未定				●
	ライデンファイターズエヴォリューション	セイブ開発	シューティング	価格未定	●			●
	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	セガ	格闘アクション	価格未定				●
	segaGT2002 Append Disk（仮題）	セガ	レース	価格未定				
	segaGT2002 Online（仮題）	セガ	レース	価格未定				●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				
	DEAD OR ALIVE code : Cronus（仮題）	テクモ	未定	価格未定				
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定				●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				●
	シューティングゲーム（仮題）	メディアクエスト	シューティング	価格未定				●
	戦略シミュレーションゲーム（仮題）	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定				●
	パズルゲーム（仮題）	メディアクエスト	パズル	価格未定				●
	山佐Digiクロス（仮題）	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定				●

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1：ドラマCD、卓上カレンダー同梱

次号予告　ファミ通Xbox 5月号

次号の内容は……

5月号はやっぱり『ソウルキャリバーII』でキマリ！　技表の掲載から開発者へのインタビューまで大充実の内容は必見！　もちろん、コレクターズアイテムとしても人気の『DDAX』クリアファイルもあるよ。



3月29日(土)発売
定価590円(本体562円)

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンタープレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀海
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和森
編集スタッフ	小林利治／松井宗理／加藤政樹／西村賢行／佐藤稔／鈴木規雄／遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／池田太郎／鎌田研次
フォトグラフ	St.Alom／塩谷広彦／黒崎英俊／岡田照郎
進行	川合昇／藤田昇／中井徹一／釜下素紀
編集協力	阿部加奈子／井口淳也／石井ぜんじ／石坂翼／井尻隆志／氏家雅紀／馬波レイ
	坂上裕／柏又和宏／香洲詩色／加藤哲鋭／菊池大介／小池麻里子
	斎藤かよこ／さいとうりか／佐藤大作／田川ラメ夫／田中久雄／戸塚佐一
	中谷至／堀池里歌／丸谷健太／百瀬敬／ムゲン（岩熊誠）
制作協力	アンテナ グラフィック デザインスタジオ／MdNコーポレーション（長村仁）
	大西若菜／風間新吾／北山貴代／クリエイティブ レイ（池田伊知郎）
	小林えみこ／佐藤大輔／デザイン・ファクトリー・IN／人見節郎
	プラティパス（西田佳子、菰沢夏彦、小田原信晃）／Plum（園てるみ）
	フリーウェイ（高橋晃孝）／深尾洋子／マイルズ（船塚俊久）
	山内大助／リーフ（森広尚子）
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／幸宏樹／安部浩一／梅山達夫
	高瀬正人／藤下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／嶋田うれ岩
雑誌営業	酒井朋宏／堂前秀隆
制作業務	青木孝道
マーケティング	上床光信／篠池慢司／福田幸司
海外特派員	みちよ・パティロ

※本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート℡03・5433・7868まで。メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。

エックスプレゼント

X Present

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えて豪華賞品をもらおう！ 選りすぐりのゲームソフトをプレゼントしちゃいます。

1 ゲームソフト『ソウルキャリバーII』

伝説の武器格闘アクションが蘇る。Xbox版はスポーンがオリジナルキャラ。

発売元：ナムコ
ジャンル：格闘アクション

3名

2 ゲームソフト『バットマン ダークトゥモロー』

アメコミや映画で人気のバットマンがゲーム化。シナリオはゲームオリジナルなのだ。

発売元：ケムコ
ジャンル：アドベンチャー

3名

3 ゲームソフト『信長麻雀』

英雄・織田信長となって戦国の世を統一せよ！池上遼一のキャラデザインも魅力。

発売元：イーフロンティア
ジャンル：テーブル

3名

4 ゲームソフト『ザ・ワイルド・リングス』

多くの格闘ゲームを手がけてきたスタッフによる究極の1作。リアルバウトを堪能。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：格闘アクション

3名

5 ゲームソフト『N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment』

あなたも音声認識を駆使して、かわいいアンドロイドを育成してみませんか？

発売元：マイクロソフト
ジャンル：シミュレーション

3名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は4月30日（水）発売のファミ通Xbox6月号にて発表させていただきます。

応募締切 3月28日（金）当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？ 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 Xboxで発売してほしいと思うゲームのジャンルを教えてください。
1.アクション　2.格闘アクション　3.アクションRPG　4.RPG　5.アドベンチャー　6.シミュレーション　7.シューティング　8.スポーツ　9.テーブル　10.パズル　11.レース　12.そのほか

6 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？ 表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

7 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.その他　7.家庭ではインターネットに接続していない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	24	We Love Xbox Live！：サウザンドランド
2	Xbox発売1周年記念 スペシャルプレゼント!!	25	We Love Xbox Live！：マズルフラッシュ
3	緊急速報：戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	26	Xbox Game Award 2002
4	緊急速報：姉妹～いもうと～（仮題）	27	読者コーナー READER'S box
5	New Game Cross Review	28	攻略X：テネレッツァ
6	X SPECIAL：トゥルーファンタジーライブオンライン	29	攻略X：パンツァードラグーンオルタ
7	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	30	連載：セガスタイル
8	連載：Team NINJA FREAKS	31	連載：CBAS中央[illegible]特別分解月報
9	MS林氏×TECMO板垣氏[illegible]	32	攻略X：真・女神転生 NINE
10	X SPECIAL：ソウルキャリバーII	33	攻略X：ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
11	カプコンXboxストラテジー2003	34	攻略X：格闘超人
12	X SPECIAL：ディノクライシス3	35	攻略X：フェイタル フレーム・特スペシャル エディション・
13	X SPECIAL：スパイダーマン	36	攻略X：紅の海 Crimson Sea
14	X SPECIAL：N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	37	攻略X：式神の城 EVOLUTION
15	X SPECIAL：ザ・ワイルド・リングス	38	連載：ARCADE GAME Front-line
16	X SPECIAL：大戦略VII	39	連載：PC GAME Topics
17	X SPECIAL：レンタヒーローNo.1	40	連載：Xbox300万台への道
18	X SPECIAL：エンジェリック・コンサート	41	連載：Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
19	X SPECIAL：バットマン ダークトゥモロー	42	連載：海外ゲームマニアクス
20	X SPECIAL：エクスチェイサー	43	X COMING SOON
21	連載：サンチャWIRED	44	X Schedule
22	We Love Xbox Live！：Xbox Live情報局	45	X Present
23	We Love Xbox Live！：ファンタシースター オンライン	46	付録：DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyballクリアファイル

表2 購入予定ソフト

1	イルブリード	27	麻雀オンライン
2	エクスチェイサー	28	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
3	エンジェリック・コンサート	29	トゥルーファンタジーライブオンライン
4	GAIA BLADE	30	TOP ANGLER 2（仮題）
5	姉妹～いもうと～（仮題）	31	NINJA GAIDEN
6	Kung Fu Chaos	32	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
7	C.A.T－サイバーアタックチーム－	33	NEVERLAND SAGA
8	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	34	パズルゲーム（仮題・メディアクエスト）
9	Crimson Skies：High Road to Revenge	35	バットマン ダークトゥモロー
10	ザ・ワイルド・リングス	36	フィッシングライブ オンライン
11	CIRCUS DRIVE	37	ぷらすぷらG2
12	サウザンドランド	38	ブルースティンガー プレミアムカット
13	シューティングゲーム（仮題・メディアクエスト）	39	Brute Force（仮題）
14	信長麻雀	40	ブレイクタウン（仮題）
15	真・女神転生 NINE オンライン対応版	41	Project Gotham Racing 2
16	スパイクアウト・エクストリーム（仮題）	42	HALO 2
17	スポーツゲーム（仮題・アスク）	43	MASTER SLAVE
18	segaGT2002 Append Disk（仮題）	44	Midtown Madness 3
19	segaGT2002 Online（仮題）	45	名称未定（ナムコ）
20	戦国の出前持ち	46	MechAssault
21	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	47	山佐Digiクロス（仮題）
22	戦略シミュレーションゲーム（仮題・メディアクエスト）	48	ライデンファイターズ エヴォリューション
23	ソウルキャリバーII	49	リッジレーサー最新作
24	大戦略VII	50	RUNE BRIO
25	ダイナマイト刑事2	51	RELICS
26	ディノクライシス3（仮題）	52	レンタヒーロー NO.1

ファミ通Xbox 2月号 X Present 当選者発表

1『パンツァードラグーンオルタ』携帯ストラップ　岩手県/大山[illegible]　富山県/[illegible]　東京都/[illegible]　東京都/[illegible]　東京都/[illegible]　東京都/[illegible]　神奈川県/佐久間[illegible]　山梨県/[illegible]　和歌山県/[illegible]　大分県/[illegible]　2『THE HOUSE OF THE DEAD 3』パーカー　北海道/工藤[illegible]　千葉県/山田[illegible]　千葉県/中沢[illegible]　東京都/上[illegible]　愛知県/小[illegible]　3『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』[illegible]　[illegible]　4ゲームソフト『THE HOUSE OF THE DEAD 3』　北海道/五十嵐[illegible]　岩手県/[illegible]　奈良県/石原一[illegible]　5ゲームソフト『ギャラクシーエンジェル』　千葉県/佐久間[illegible]　兵庫県/[illegible]（以上敬称略）



Microsoft & FROM SOFTWARE
PRESENTS
XBOX LIVE Championship Vol.1
開催決定!!!
Thousand Land
サウザンドランド
Xbox LIVE Championship Vol.1 サウザンドランド のために
「Championshipモード」搭載
3月27日より隔週で3ヵ月間連続開催!!
本気で挑むガチンコバトル!
強豪達を倒して、勝ち続ければ
豪華賞品もゲット!?
BATTLE
3月20日発売予定
サウザンドランド
フィールド育成ストラテジー
価格 6,800円(税別)
詳細は
http://xbox.jp/
http://www.fromsoftware.co.jp/
各ゲーム専門誌
XBOX
フィールド作ってAPO育てていざ対戦!
こだわりの庭の「強さ」と「美しさ」を磨け!
© 2003 FromSoftware, Inc.
FROM SOFTWARE



FAMITSU·Xbox 2003 April.4月号
ファミ通Xbox
平成15年4月1日発行
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価590円
(本体562円)
T1107885040592
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2003 雑誌07885-04